Não vendemos assinaturas

Venda somente em banca R$ 2,90

Gamenews

OS PREVIEWS MAIS QUENTES

MEGA MAN 64 - N64
DINO CRISIS 2 - PS
HALF-LIFE - DC
E MUITO MAIS

FEAR EFFECT: RETRO HELIX
A CONTINUAÇÃO: PARA A ALEGRIA DOS FÃS

LEGACY OF KAIN: SOUL REAVER 2
RAZIEL ATACA NOVAMENTE NO DREAMCAST

GAMERS

ANO VI NÚMERO 69

R$ 2,90

escala PROGAMES

PERFECT DARK

VALEU A ESPERA PERFECT DARK CHEGA ARRASANDO NO N64

MICRO MANIACS

OS PEQUENINOS INVADEM O PS

RE SURVIVOR

ISS PRO EVOLUTION

RALLY MASTERS

STREET F. ALPHA 3

SIM THEME PA[RK]
CONSTRUA SEU PRÓPRIO PA[RQUE] DE DIVERS[ÕES]

7898368 370032

GAMERS
É uma publicação semanal da

escala

EDITORA ESCALA LTDA.
Rua Zanzibar, 711 Casa Verde
CEP 02512-010 São Paulo / SP
Telefone: (0**11) 266-3166
Fax.: (0**11) 857-9643
Internet: www.escala.com.br
E-mail: escala@escala.com.br
Caixa Postal 16.381
CEP 02599-970 - São Paulo / SP

Editora Escala Ltda.
Editor: Hercílio de Lourenzi
Produção: Nilson Luís Festa, Wilson Benvenutti, Alessandra de Campos Jorge
Serviços: Jamil de Almeida
Circulação: Zildete da Silva, Natália Sinato
Promoção e Marketing: Paulo Afonso de Oliveira, Patrícia da Silva Ricardo
Atendimento ao Leitor:
Atendimento: atendimento@escala.com.br
Andréia da Silva Barreto, Camilla Freitas, Fabiana de Araujo, Kelly de Castro
Assistentes Administrativos: Vera Lúcia P. de Morais, Luís Eduardo S. Marcelino, Antônio Corrêa
Conselho Editorial: André Lima, Carlos Gonçalves, Carlos Man, Celso Madeira, César Nemitz, Cristiano Pires, Eddie Van Feu, Fábio Kataoka, Franco de Rosa, Giovanni Santoro, Ivan Battesini, Marcio Fleischmann, Marques Rebello, Moacir Torres, Otto Schmidt Junior, Paulo Fernandes, Paulo Paiva, Renato Rodrigues, Rosana Braga, Sandro Aloísio, Tarcísio Motta, Wilson Benvenutti, Jorge Mann
Números Atrasados: (0**11) 266-3166. Você também pode adquirir edições anteriores pela internet: www.escala.com. br
Impressão e acabamento: CL Artes Gráficas - Tel.: (0**11) 7896-6544
Distribuidor exclusivo para Bancas de todo o Brasil:
Fernando Chinaglia Distribuidora S/A.
Rua Teodoro da Silva, 907 - Grajaú
CEP 20563-900 - Rio de Janeiro / RJ
Tel.: (0**21) 879-7766

Produção e realização:

PROGAMES

HINOMARU COMERCIAL E IMPORTADORA LTDA.

Direção Editorial: Tarcísio Motta
Direção de Arte: Francisco Motta
Ger. Comercial: Celso Gagliardo Gonçalves
Coord. Editorial: Homero Letonai
Edição de Capa: Marcelo M. Mizuno
Diagramação e Redação: Fabio Santana de Souza, Homero Letonai, Eric Araki, Gilsomar P. do Livramento, José Donizete de Paula, Leonardo Emerson de Souza, Rodrigo M. Diniz, Marcelo M. Mizuno
Revisão: Márcia Guerreiro
Tradução: Cristina Andrade Félix
Coord. de Internet: Rodrigo Vieira Ambar
Marketing: Giovanna Zanchin
Atendimento: Eliane Gomes Cardoso
Publicidade: (0**11) 3641-0444 / 3641 - 0448
Site: www.progames.com.br
Endereço: R. Pio XI, 230, Alto da Lapa, São Paulo - SP CEP 05060-000

Filiada à ANER
Bureau: N. D. R.
ISSN: 14131471

AS NOVIDADES DA FEIRA

Nesta semana, trazemos a primeira remessa de novidades diretamente da feira Electronic Entertainment Expo 2000, a famosa E^3, que ocorreu em Los Angeles, nos States entre os dias 11 e 13 de maio. As novidades são tantas que nem cabem em uma edição. Por isso trazemos para você, nesta **GAMERS 69**, a primeira parte dos previews dos games que pintaram na E^3 2000. É um verdadeiro festival de continuações: começando pela Capcom, que traz o seu **Dino Crisis 2**, ainda para o PlayStation; nem bem passou a moda de Fear Effect e a Eidos e Kronos se unem novamente para trazer a continuação, **Fear Effect: Retro Helix**; outra febre que ainda está quente é a do game de Raziel, mas nem por isso a Eidos e a Crystal Dynamics deixam de preparar a seqüência rapidinho, apresentando seu **Legacy of Kain: Soul Reaver 2** durante a feira; para não ficar atrás, a EA Sports traz atualizações de dois de seus games para PlayStation2: **NBA Live 2001** e **Nascar 2001**. Pra não dizer que só tinha continuações, havia ainda a versão para Nintendo 64 de Mega Man Legends, batizada de **Mega Man 64**, mais um game da Disney para PlayStation, **Aladdin in Nasiria's Revenge**, o impressionante sucesso do game de tênis da Sega, **Virtua Tennis**, agora no Dreamcast, e também o estupendo **Half-Life** fazendo a sua aparição no console da Sega. Mas não é só isso, na próxima edição você verá mais alguns dos jogos surpreendentes que apareceram na E^3.

Enquanto você espera, curta os games que já estão chegando. O destaque absoluto desta edição fica por conta do insuperável **Perfect Dark**, que veio para acabar com o reinado de GoldenEye no Nintendo 64. O PlayStation vem cheio de títulos bons, como **Micro Maniacs**, **Sim Theme Park**, **Rescue Shot**, o futebol maravilhoso de **International Superstar Soccer Pro Evolution**, a versão americana de **Resident Evil Survivor** e **Hogs of War**. O Dreamcast traz a versão americana de **Street Fighter Alpha 3**, enquanto o GameBoy Color apresenta sua versão do divertido **Driver** e **F1 World Grand Prix II**. O pessoal do PC fica ainda com dois games de qualidade: **Majest** e **Rally Masters**.

E atendendo a pedidos, o Espaço do Leitor ganhou mais uma página. Agora você tem mais espaço ainda para escrever para gente. Divirta-se com a sua Gamers que já está beirando os 70...

Assinaturas

Nenhuma empresa do Grupo Escala de Publicações (Editora Escala, Editora Canaã e Editora Heavy Metal), trabalha com assinaturas. Portanto, quem quer que se apresente com tal finalidade não é pessoa autorizada pela empresa.
Qualquer dúvida ou ocorrência nesse sentido, favor ligar para (0xx11) 266-3166, para que possamos tomar as providências cabíveis.

Disk Banca

Srs. Jornaleiros, a Distribuidora Chinaglia atenderá os pedidos de números atrasados da Escala enquanto houver estoque

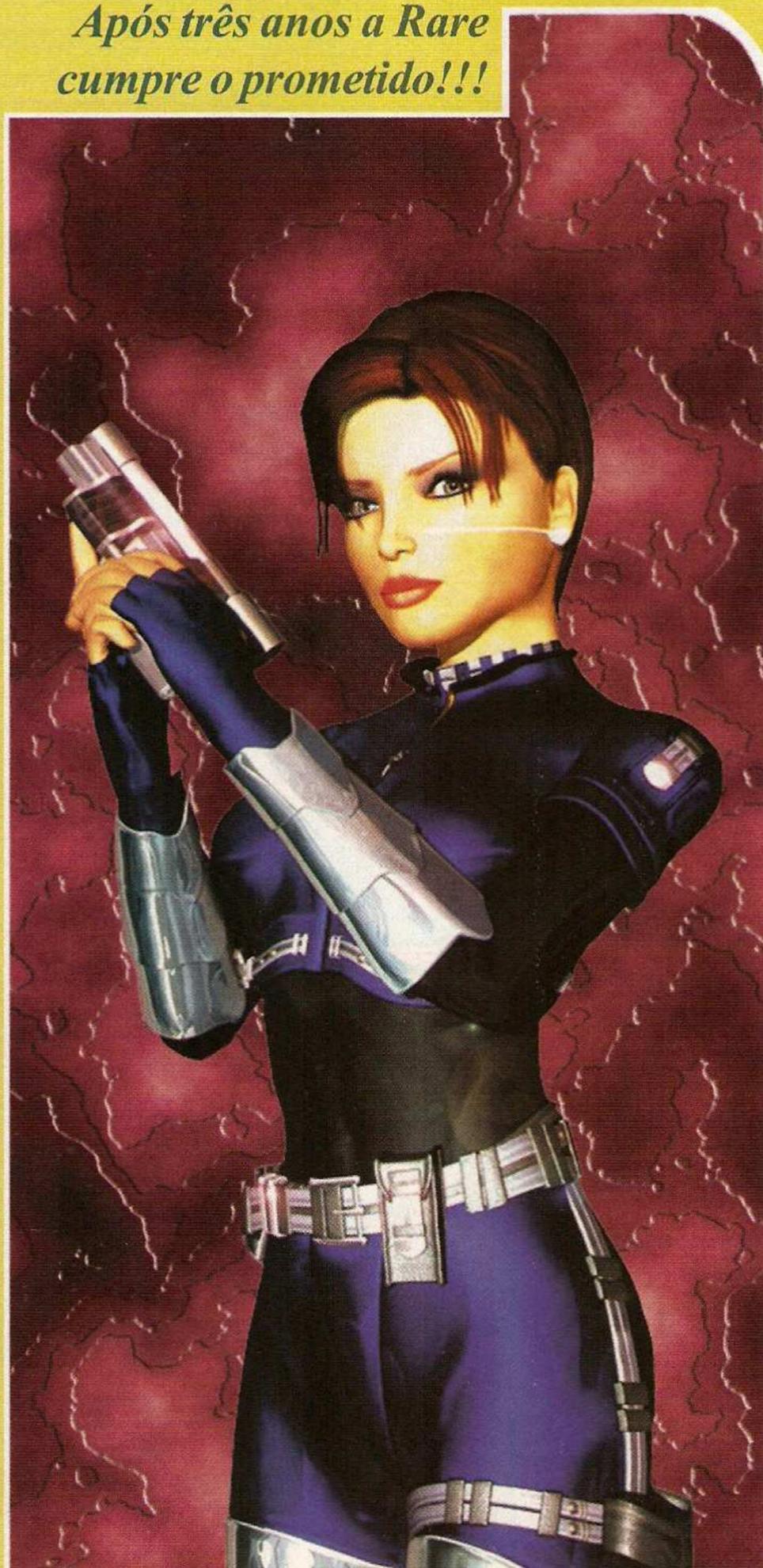
NOSSA FICHA DE AVALIAÇÃO

Esta é a nossa cotação para os games avaliados, que trazem muitas informações de forma compacta e compreensível. É fácil e rápido identificar o console, já que há uma lombada onde indicamos o nome do console (no topo) e seu respectivo nome em japonês (à esquerda) com uma cor diferente para cada sistema. Além disso, o logo respectivo aparece no canto superior esquerdo da ficha de avaliação e, na parte de baixo, o joystick do mesmo. A nacionalidade do game é indicada na bandeira triangular (amarela no modelo). Ao lado desta temos o nome do jogo em destaque. Logo abaixo seguem-se o nome da fabricante, a memória, o gênero do game e o número de jogadores. Em seguida temos as notas (que variam de 0.1 a 5.0) para os cinco quesitos avaliados: Gráfico, Som, Controle, Inovação e Diversão. Estas notas resultam numa média final, que aparece destacada em seguida. Por fim, seguem-se os pontos positivos, em Prós, e os negativos, em Contras, do título em questão.

LOGO
SISTEMA
システム
NOME DO JOGO
SOFTHOUSE - MEMÓRIA
GÊNERO - Nº DE JOGADORES
GRÁFICO X.X
INOVAÇÃO X.X
SOM X.X
DIVERSÃO X.X
CONTROLE X.X
X.X
PRÓS
Nonono non onono nononon onon
Onononon ono nonono nono nonon on
Nonon non onono-nonon onon ono-non
CONTRAS
Nonono non onono nononon onon
Onononon ono nonono nono nonon on
Nonon non onono-nonon ononono ono-non
JOYSTICK

GAMERS

ANO VI - NÚMERO 69

Após três anos a Rare cumpre o prometido!!!

Perfect Dark

Página 50

SEÇÕES

GAME NEWS

Página 07

ESPAÇO DO LEITOR

Página 20

PRÓ DICAS

Página 24

GAMERS REVISTA SEMANAL
TODA QUARTA FEIRA NAS BANCAS

ÍNDICE

OS MELHORES E MAIS DETALHADOS PREVIEWS DIRETAMENTE DA E3 2000

GAMERS - GAME NEWS - NINTENDO 64

MEGA MAN 64

Capcom

Adventure - N/D

Previsto para setembro de 2000 no Japão

EXPECTATIVA: ★★★☆☆

Qual é o problema da Capcom ter demorado tanto para dar suporte ao Nintendo 64? Tudo depende do ponto de vista. Preferimos dizer que temos meio copo cheio do que meio copo vazio. E um copo com Mega Man 64 dentro? Bem, isso é apenas um aperitivo para um farto jantar no Dolphin. Os rumores sobre um game de Mega Man correm faz tempo e chegaram a um fim. A Capcom está pegando o jogo de PlayStation conhecido como Mega Man Legends e dando um toque para o Nintendo 64 para todos os proprietários do console da Nintendo e fãs do robô azul da Capcom. Nós adoramos quando o Nintendo 64 ganha um game de PlayStation e torna-o bonito de se olhar e este parece ser o caso de Mega Man 64.

Lançar Mega Man 64 sem dúvida alguma foi uma decisão recente da Capcom já que a versão PlayStation do game foi lançada no segundo semestre de 1998. Certamente não demoraria tanto tempo para adaptar este jogo para outro console, podemos considerar isso um ato de boa vontade da parte da Capcom em relação à Nintendo. Tudo o que podemos dizer é que, chegando o Dolphin, os games da Capcom virão com ele.

Mega Man 64 pega o que vimos em Mega Man Legends e melhora isso de algumas maneiras. Em uma história que vai fundo no passado de Mega Man, ele está em uma aventura para encontrar o tesouro Hidden Legacy que resolverá os problemas de energia do mundo.

Você terá que dominar todas as armas antes de acabar e batalhar com vários chefes inimigos incômodos pelo caminho. Tudo isso deverá ser em gráficos 3D fluentes e um visual mais nítido do que o visto no game de PlayStation. Todos os power ups, armas e outras coisas deverão dar aos proprietários de Nintendo 64 um gosto 3D da clássica diversão dos sistemas Nintendo.

Mega Man 64 terá várias melhorias específicas sobre Mega Man Legends do PlayStation. Primeiramente, não deverão existir defeitos de polígonos onde você subitamente vê através de objetos e dá uma olhada por dentro das paredes e estantes. Em segundo lugar, o jogo faz uso total do Rumble Pak e do direcional analógico do joystick do Nintendo 64. Não havia o uso de vibração no jogo do PlayStation. O evento de Time Attack foi expandido e optimizado para várias cidades. Além disso, caso você tenha os dois jogos, a Capcom teve a certeza de tornar aleatória a localização dos inimigos por toda parte, então não haverá muita vantagem para os veteranos de Mega Man Legends.

Apesar disso não ser necessariamente uma desvantagem, Mega Man 64 tem um "campo de jogo redesenhado e condensado" em comparação à versão PlayStation. Vamos interpretar isso como áreas menores para que a velocidade do jogo permaneça boa e suave. Menos coisas para o Nintendo 64 gerar na tela significa um frame-rate mais consistente. O tamanho das fases em Mega Man Legends era um de seus pontos fortes. Mais lugares para vagar e se aventurar ajudam a dar ao game um sentimento mais épico. Enquanto seria bom mudar isso para o Nintendo 64, na verdade é melhor fazer alguns truques para manter o frame-rate estável do que sofrer com um jogo completamente sem ritmo.

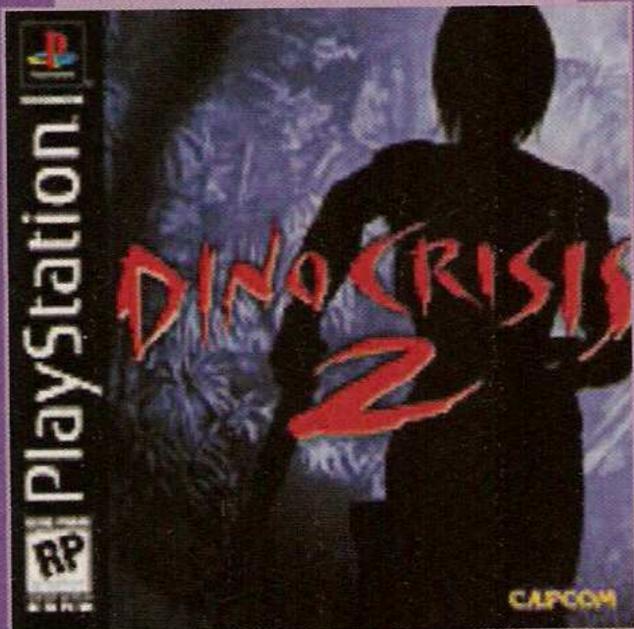
Mega Man 64 provavelmente não será muito novo para os fãs da série que já pegaram o game do PlayStation. No entanto, para os fãs do Nintendo 64 que se seguraram, o primeiro game de Mega Man em seu console favorito vale a pena dar uma olhada. Com todas as melhorias, quem sabe? Mega Man 64 pode ter sucesso onde Mega Man Legends falhava. Costumava-se fazer uma comparação entre Mega Man Legends e Jet Force Gemini. Mas agora que ele próprio está chegando ao console, isso não é mais necessário.

DINO CRISIS 2

Capcom

Survival Panic - CD (?)

Previsto para julho de 2000 no Japão

EXPECTATIVA: ★★★★★

A seqüência de Dino Crisis estava presente em forma jogável no estande da Capcom durante a E³ 2000 e após apenas alguns momentos do jogo pudemos considerá-lo um dos melhores games de PlayStation do show. Dino Crisis 2 é sem dúvidas tudo o que o primeiro DEVERIA ser e não foi. O demo do game que estava jogável no estande estava cheio de ação, muitos tipos diferentes de dinossauros, com os quais você irá lutar – ao invés de fugir – e proporciona uma sensação completamente diferente de seu genitor, Resident Evil.

Com Dino Crisis 2, a Capcom realmente partiu dos confins de Resident Evil, e acabou criando um verdadeiro jogo de dinossauros de ação capaz de encantar qualquer um em minutos. O fato é que o jogo é uma surpresa tanto para os jogadores quanto para a Capcom. Ele tem um estilo próprio e na E³ se destacou com cores brilhantes.

Nesta seqüência você poderá jogar com dois personagens: a famosa Regina e o novato Dylan. Eles agem de maneiras diferentes. Você pode se equipar com uma arma em cada mão, para batalhas realmente perigosas que ocorrem com mais de um dino por vez. Há 10 tipos diferentes de dinossauros desta vez, uma fantástica melhoria sobre o primeiro. E finalmente, Dino Crisis 2 se passa inteiramente em ambientes abertos, em selvas e florestas dos tempos antigos.

Todos estes aspectos são cruciais para melhorar a seqüência, mas o último pode certamente ser o mais sutil e importante. Imagine-se em uma floresta densa e vasta, completamente fora de seu próprio ambiente – inteiramente sujeito ao mundo "deles", sem portas para trancá-los, sem salas extras, sem nada. Apenas você e grandes Raptors ferozes e famintos, aparentemente em toda parte. Isso é assustador. E um game mais dramático e apavorante é o que a Capcom pretende proporcionar com Dino Crisis 2.

No demo disponível na E³, você controla Regina, a estrela do primeiro jogo. Ela está vestida exatamente como no original, abafando com sua roupa colada. O demo inteiro e o jogo inteiro, se passam em ambientes abertos, em selvas e florestas pré-renderizadas (ao contrário dos ambientes exclusivamente em tempo real do original) nas quais o caminho se alarga para campos gigantes de terra, e então ocasionalmente se estreita em trilhas e caminhos cheios de arbustos. Os ambientes abertos são realmente perfeitos para este game.

Durante o demo, Raptors, em bandos de dois ou três, pulam e atacam. Regina está equipada com pelo menos duas armas, mas o que é especialmente legal é que ela pode usar duas armas, uma após a outra. Ela estava equipada com uma metralhadora automática e um laser do tamanho de uma espada curta. Apertando O você ataca (este é o comando da versão japonesa, que provavelmente deverá mudar para X quando o jogo for lançado nos EUA em outubro). O ▲ habilita o laser, que era uma ferramenta excelente para matar os Raptors. Apertando R2, você gira 180º e você precisará disso, já que os dinossauros atacavam de vários ângulos ao mesmo tempo. Todos gritavam de pura emoção quando isso acontecia, porque esta seqüência permite que você lute contra os dinos!

Quem já está acostumado com o primeiro game vai rapidamente estar familiarizado com Dino Crisis 2. Você vai descobrir que a munição pode acabar bem rápido. No final do demo, Regina confrontava um T-Rex. Ou melhor, o contrário. Ela chega a uma área circular com uma pequena encosta de um lado. Uma escada de mão levava até ela. Conforme você se aproxima da escada, uma cena acontece e um jipe é empurrado para fora da encosta, quase esmagando você. Obviamente, Regina esquiva para o lado, mas logo depois do jipe desmantelado vem um T-Rex. Ele é o chefe do demo.

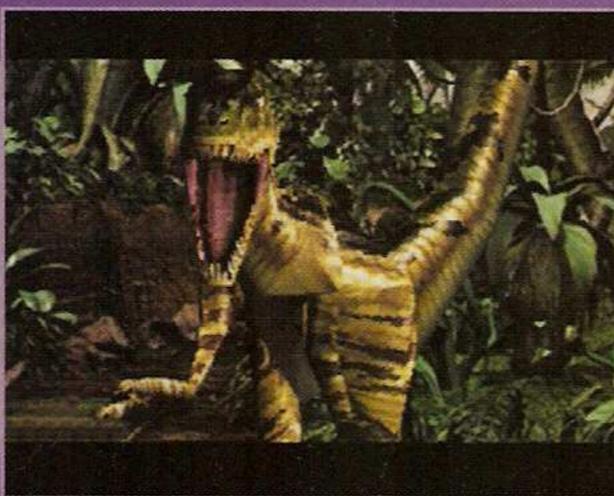
Se atirar nele, você acaba ficando sem munição e apesar do laser ser uma excelente arma contra os Raptors, matando-os em três ou quatro golpes, ele não é páreo para um T-Rex. Nada bom. Mesmo o jogo parecendo muito diferente de Resident Evil, assim como nas batalhas contra o Nemesis em Resident Evil 3, você precisa reconhecer o padrão de movimento do T-Rex e correr exatamente quando ele pausar. De outra forma, a gigantesca criatura pega você pela boca e joga-o no chão como um cachorro com uma boneca de pano. Se ele fizer isso duas vezes, você já era.

O game está sendo supervisionado por Shinji Mikami, criador da série Resident Evil e o Dino Crisis original. "Dino Crisis 2 proporciona mais medo e pânico que nunca", disse Todd Thorson, diretor de marketing da Capcom. "Desta vez Regina tem que lutar contra vários dinossauros de uma vez ao invés dos combates um-contra-um do original. Dino Crisis 2 leva o gênero Survival Horror para uma direção totalmente nova concentrando-se na ação de ritmo rápido e decisões em frações de segundo".

Historicamente falando, a seqüência começa exatamente onde o primeiro terminou. Em Dino Crisis, Regina e seu time conseguiram capturar o Dr. Kirk, impediram seu trabalho revolucionário e perigoso e mandaram-no para a prisão. Mas isso parece apenas ter fortalecido o Dr. Kirk e seus comparsas para duplicar os seus esforços. Regina descobre que a pesquisa do doutor sobre a Third Energy foi misteriosamente transferida para o departamento militar do país. Sem levar em consideração o verdadeiro objetivo dos planos do Dr. Kirk, o pequeno governo continuou a pesquisa de Kirk. Só que desta vez, a catástrofe é pior que antes. Edward City, *onde a pesquisa estava sendo realizada*, desaparece. A cidade inteira evaporou misteriosamente e foi substituída por uma gigantesca selva jurássica. Uma selva cheia de você sabe o que.

Assim a Capcom descreve o resto da história: "O governo precisa começar uma evacuação de emergência para resgatar tanto o pessoal quanto os resultados da pesquisa. Contudo, é tomada uma decisão para usar um dispositivo experimental de transferência de tempo e espaço para enviar uma força-tarefa militar de volta no tempo para o local de Edward City. Equipados com armas anti-dinossauros especialmente alteradas, os membros do time viajam de volta no tempo em uma missão que eles não podem nem imaginar. Infelizmente, Regina pode imaginar".

Como já dito, Dino Crisis 2 permite que você jogue com Regina ou Dylan, o que significa que você possivelmente alternará entre os personagens em algum ponto do game, algo como acontecia com Jill e Carlos em Resident Evil 3. Regina é a sua agente rápida, ágil e inteligente com todo seu sex appeal e Dylan é especializado na força bruta e seu sex appeal... humm, não é tão alto... Ambos os agentes podem carregar duas armas ao mesmo tempo, o que mostra que Dino Crisis 2 vai se concentrar mais na ação e batalhas do que em fugir. Ataques de dinos em bandos devem ser mais freqüentes, então você deverá estar mais alerta que nunca.

Você também estará equipado com armas especiais que não estavam no primeiro. De acordo com a Capcom, o game está carregado com "armas especiais anti-dinossauro", o que qualquer pessoa normal pode interpretar como equipamentos grandes e mortíferos. Além disso, você pode mirar muito melhor que antes. Você pode apontar e mirar inimigos de qualquer lugar, acima ou abaixo, para matanças em grupo. Por exemplo, se Dylan está sobre uma ponte e uma manada de dinossauros está abaixo dele, ele pode mirar sua arma especial no alvo, livrando-se da manada à distância.

Dino Crisis introduziu um nível fenomenal de inteligência artificial pela parte dos dinossauros para atrair e assustar *os jogadores*. Em Dino 2, cada uma das 10 criaturas diferentes é inteligente da maneira que supostamente elas eram em seu tempo. Então os Raptors muito provavelmente vão se reunir em bandos, enquanto os Pterodáctilos atacam pelo ar e o T-Rex golpeia sozinho com grande velocidade e ferocidade.

Uma das novas adições ao jogo é o sistema de combo. Se você conseguir matar os inimigos rápida e sucessivamente, você recebe pontos de combo. Quando você receber o bastante, estes pontos oferecem itens adicionais como armas, munição e energia.

Levando o game para uma direção levemente nova, os criadores da Capcom levam o jogador para baixo d'água pela primeira vez em seus games da linha Survival. Você pode mergulhar na água com roupa de mergulho e lutar contra antigos dinossauros marinhos até a morte. Você também terá a chance de assumir "tarefas voltadas para ação". Basicamente, você entra em mini-games que variam de proteger os membros do time até procurar dinossauros para recuperar um item especial que eles roubaram.

Dino Crisis 2 foi um dos jogo mais legais do show, se não o melhor game de PlayStation da feira. Parece que a Capcom pegou várias críticas construtivas do primeiro game e está aplicando-as na seqüência. Com todas estas grandes mudanças, o game parece levar a série a um ponto que o primeiro game – e o próprio Resident Evil – jamais alcançou.

FEAR EFFECT: RETRO HELIX

Eidos Interactive / Kronos Entertainment

Adventure - CD (?)

Previsto para dezembro de 2000 nos EUA

EXPECTATIVA: ★★★★☆

Após a experiência estranhamente maravilhosa que foi Fear Effect, a Eidos e a Kronos Entertainment uniram forças novamente para contar a história cheia de reviravoltas de Deke, Hana e Glas... e Rain. Para quem nunca jogou Fear Effect, o jogo misturou com sucesso os gêneros de ação, puzzle e uma excelente narrativa através da tecnologia de fluxo direto (dados lidos diretamente do disco durante o jogo) pelos quatro grandes discos. O que conduziu Fear Effect foram seus personagens sombrios e sua história espiralada e o que certamente fará os jogadores buscarem Retro Helix é a origem de como estes personagens vastamente diferentes se conheceram. Isso mesmo, o game se passa antes do original.

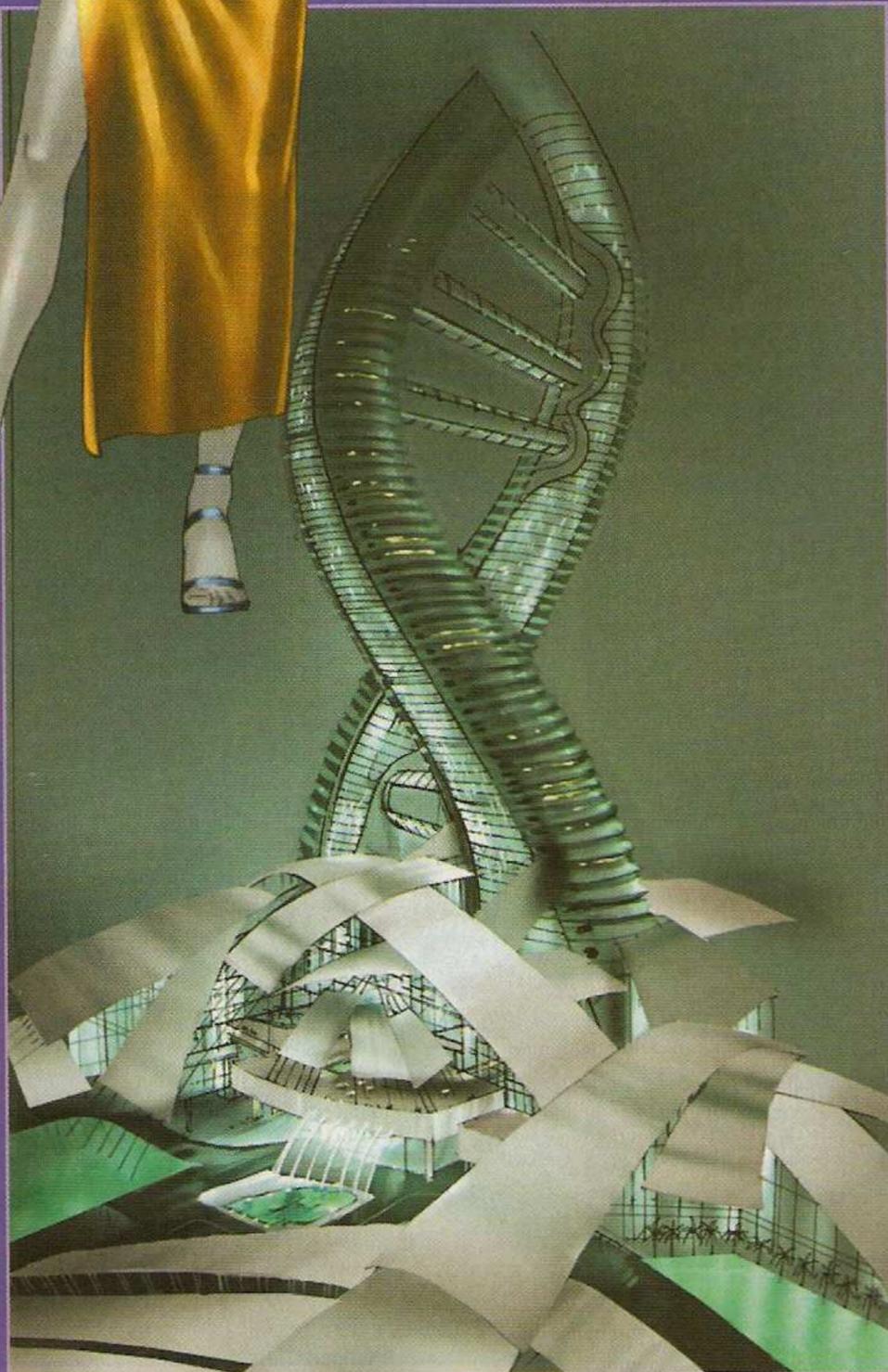
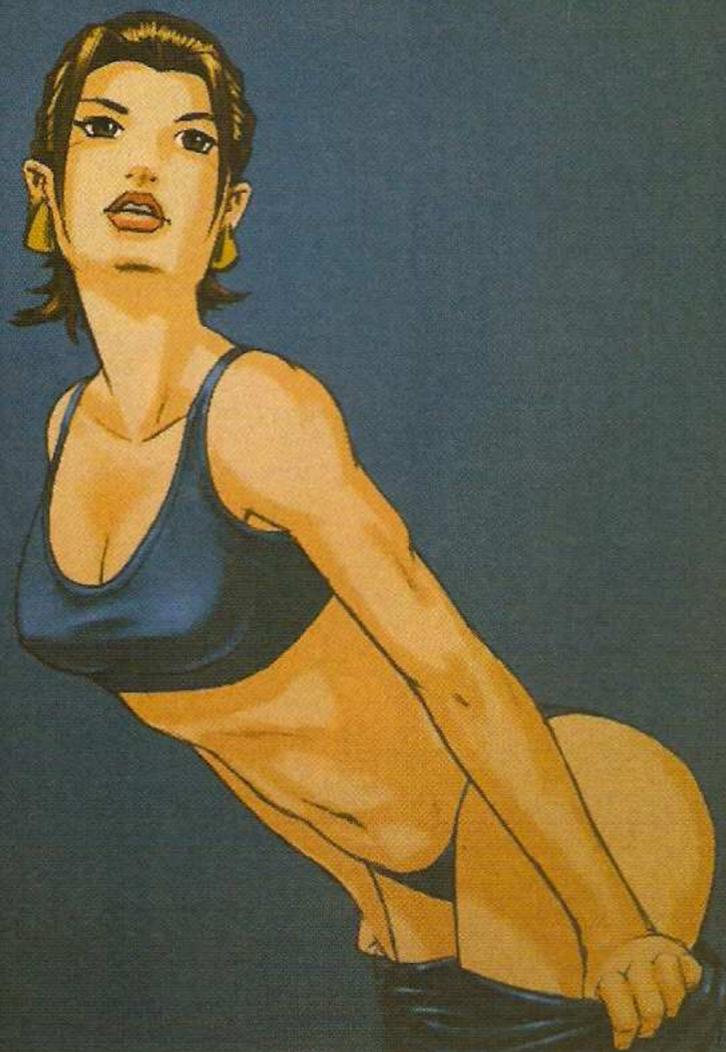
Hana

Rain

Os três personagens principais são: Hana Tsu-Vachel, a linda assassina asiática, que é treinada no amor e na morte, mas permanece fria e reservada; Royce Glas, o agente mestre da contra-inteligência; e Jakob "Deke" Decourt, um matador descarado guiado pelo dinheiro e pelo prazer de matar. A mais nova estrela do elenco é Rain Qin, uma amiga íntima de Hana, com um enigma todo próprio.

Assim como em Fear Effect, os mitos e a religião chinesa influenciam o jogo e os novos ambientes criados especialmente para Retro Helix vão retratar estas influências com delicadeza e arte. O jogo se passa em várias cidades, cada uma provavelmente ocupando o seu próprio disco (como no original). Os destinos incluem Hong Kong, Hells Kitchen (Nova Iorque), a Cidade Cercada de Xi'an, a Tumba Perdida do Primeiro Imperador da China e a ilha montanhosa dos imortais, Penglai Shan. Na verdade o game inclui oito localidades diferentes, o que significa que há ainda mais que no original.

A aventura conta como cada personagem se encontra com os outros, mas também acaba desvendando a história da "malvada" irmã gêmea de Rain, Mist, que se liga a um encontro final realmente perigoso.

Hana (underwear version)

Usando uma tecnologia Motion FX3D (tecnologia de dados de fluxo direto) melhorada, a Kronos é capaz de carregar todos os aspectos essenciais das fases na primeira seqüência de início e depois disso cada fase aparece instantaneamente, lida diretamente do CD e praticamente eliminando os load times completamente. Semelhante tecnologia foi também usada em Soul Reaver e agora está se tornando um padrão. Tomb Raider, por exemplo, sempre usou a tecnologia convencional, carregando fase por fase durante o jogo, ao contrário dos dados de fluxo direto, que lê os dados do disco continuamente em tempo real.

As melhorias sobre o primeiro jogo incluem ainda 120 minutos de seqüências geradas por computador, 800 ângulos de câmera (eles têm que ser muito habilidosos para totalizar 800!), sem mais load times após as seqüências de morte, um recém melhorado sistema de inventário em tempo real, quatro personagens jogável (Rain é a quarta), mais de 60 inimigos e finalmente características ocultas e segredos que são habilitados quando se joga novamente.

O time demorou mais de um ano e meio para completar o primeiro jogo e teve menos de um ano para completar uma seqüência. Então, apesar do game estar previsto para o final de 2000, muito provavelmente ele não será lançado até janeiro ou fevereiro de 2001. Ainda assim, os milhares de fãs que aprenderam a amar o primeiro estão mais que ansiosos para colocar as mãos em Retro Helix.

Gamers - Game News - Sony PlayStation

ALADDIN IN NASIRIA'S REVENGE

Disney Interactive / Eurocom

Adventure - CD (1)

Previsto para 29 de agosto de 2000 nos EUA

Expectativa: ★★★☆☆

Aladdin da Disney foi um dos filmes mais emocionantes dos anos 90 (falando assim até parece que faz tempo), animado ou não inspirou um monte de projetos secundários (incluindo uma série de TV, duas seqüências e alguns games espetaculares) que basearam-se na ação e magia que tornaram o original tão empolgante. A Disney Interactive mais uma vez foi para a Arábia para mais uma aventura em Agrabah.

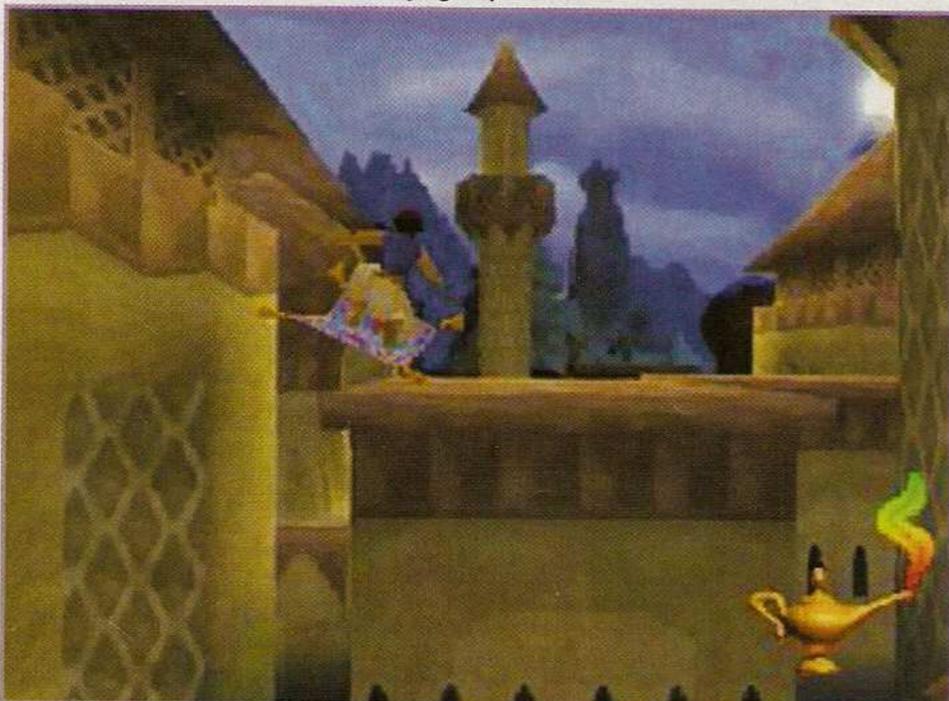
Jafar se foi há muito tempo, agora que Aladdin e Jasmine o baniram duas vezes para a prisão eterna. Infelizmente, isso fez com que a sua irmã malvada Nasiria ficasse muito brava e ela está planejando algo terrível para os nossos heróis persas. Então cabe a Aladdin e seus amigos manterem-se livres das garras de Nasiria enquanto ela avança com fúria para cima de seus inimigos jurados.

O jogo até agora só tem Aladdin (com uma fase especial a bordo do tapete voador na Caverna das Maravilhas, como no primeiro filme), mas a Disney Interactive e os produtores da Eurocom planejam colocar todos os heróis de Aladdin como personagens selecionáveis – Jasmine, Iago e Abu (e o Rahja?). O Gênio estará por toda parte para ajudá-lo, com dicas quando você estiver preso no jogo e piadas para animá-lo.

Graficamente, o jogo faz maravilhas com o PlayStation, e apesar da jogabilidade ainda estar simples nesta versão 40% completa (a inteligência artificial dos inimigos ainda estava muito básica), o visual era bem impressionante. Todos os temas de cor do filme são usados para pintar os nítidos cenários e o modelo do personagem é igualmente fiel ao filme, incluindo todas as animações características de Aladdin. O frame-rate também estava bom – o jogo parecia e rodava assim como Spyro, só que com mais personagens humanos.

O que já está legal na jogabilidade é que ela parece concentrar-se em elementos de adventure e resolução de puzzles ao mesmo tempo em que possui bastante ação. Aladdin fica uma boa parte do tempo com sua espada guardada (ele empunha a espada com o aperto de um botão), e provavelmente vai gastar mais tempo explorando cavernas e mercados de rua do que lutando nestes lugares. Cinco fases estavam presentes na versão exibida na E³ 2000 (incluindo uma feira livre, uma caverna, a Caverna das Maravilhas e dois locais no deserto) e pelo menos duas começavam sem nenhum vilão para lutar. A feira livre (passada à noite) coloca você no telhado das casas e na caverna você passa por lugares escuros (iluminados pela sua tocha) com numerosos puzzles.

Mas não duvide que este jogo tenha muita ação. Cenas clássicas do filme (como a ousada fuga da Caverna das Maravilhas a bordo do tapete voador enquanto a caverna desmorona por toda parte e armadilhas estão espalhadas para pegar Aladdin, tudo em 3D numa perspectiva em primeira pessoa) foram reunidas nesta seqüência, e também há novas seqüências. Uma coloca Aladdin escapando de um avalanche provocada por Nasiria, enquanto luta com esqueletos guerreiros no caminho. Esta seqüência também usa a função de vibração do DualShock na jogabilidade – quando você sente uma vibração, significa que algo está para cair em você e é melhor correr!

Aladdin in Nasiria's Revenge atualmente está menos do que a metade completo, mas ele parece nítido e se movimenta bem neste estágio inicial. Se a Eurocom conseguir adicionar mais jogabilidade inovadora (como o inteligente uso do DualShock) e consertar o jogo graficamente (a grande seqüência da Caverna das Maravilhas, apesar de emocionante, parecia simples e tinha uma horrível distância de draw-in que tornava a caverna apenas uma série de pequenas aberturas com pilares para desviar), este deverá ser uma jóia para o PlayStation enquanto cresce a febre do console. Esta seqüência de Aladdin exclusiva para PlayStation foi anunciada para 29 de agosto deste ano.

GAMERS - GAME NEWS - SEGA DREAMCAST

VIRTUA TENNIS

Sega

Tênis - GD (1)

Previsto para julho de 2000 nos EUA

EXPECTATIVA: ★★★☆☆

Com a popularidade de Virtua Striker e o anúncio de Virtua NBA, não é surpresa que a Sega tenha estendido a série para incluir o tênis. O que foi surpreendente no entanto foi a popularidade do jogo.

O jogo inclui oito jogadores reais: Tim Henman da Inglaterra, Carlos Moya da Espanha, Thomas Johansson da Suécia, Tommy Haas da Alemanha, Yevgeny Kafelnikov da Rússia, Mark Philippousis da Austrália, Cedric Pioline da França e Jim Courier dos EUA. Virtua Tennis é muito realista e inclui muitos toques legais como os caras que buscam as bolas e juizes de linha que reagem com as jogadas.

Provavelmente faz muito tempo que você não joga um game de tênis pra valer, mas Virtua Tennis vem para mudar isso. A jogabilidade cumpre o seu papel – ela não tenta confundi-lo com comandos ou movimentos complicados, mas ao mesmo tempo ela oferece flexibilidade suficiente para proporcionar um game realista. Depois de Virtua Striker, é refrescante saber que o controle tem uma boa resposta. A única exceção é quando o computador assume o controle – para facilitar a você acertar a bola, o computador o "ajuda" levando o seu jogador para a melhor posição, mesmo que você não queira ir para lá.

Os gráficos são bonitos o suficiente – os rostos não têm tantas marcas estranhas em seus modelos quanto na versão arcade, mas há bastante linhas serrilhadas, especialmente na rede. As animações são muito boas até este ponto e certamente elas ainda serão melhoradas um pouco antes do lançamento.

É realmente legal os gritos e outros barulhos que os jogadores fazem quando acertam a bola. Assim como no tênis real, isso adiciona emoção ao game se você ouve o jogador gritar conforme ele saca.

Enquanto a maioria dos modos de jogo do game ainda não estavam disponíveis nesta versão preliminar, as partidas duplas estavam disponíveis e eram bem legais. Não apenas você deve trabalhar em equipe, como também deve assumir diferentes papéis durante a partida.

Tênis pode não ser um esporte tão popular quanto o nosso futebol (ou mesmo para os americanos e o seu futebol americano, hóquei, beisebol, basquete...), mas Virtua Tennis ainda é muito divertido e deverá agradar tanto os jogadores casuais quanto os fãs do esporte.

HALF-LIFE

Sierra / Captivation Digital Laboratories
Tiro em 1ª pessoa - GD (1)
Previsto para setembro de 2000 nos EUA
EXPECTATIVA: ★★★★★

É incontestável. Afirmações surgem de todos os lados indicando que Shenmue de Yu Suzuki é um dos mais importantes saltos na área do entretenimento eletrônico interativo que a indústria já teve. Quem jogou sabe que ele é simplesmente fantástico, e certamente realiza progressos gigantescos na direção do que um RPG deveria ser. Mas antes deste projeto de 65 milhões de dólares que moveu um time de 200 pessoas chegar ao Japão no ano passado, um outro game de semelhante importância chegava trazido de um grupo de pessoas relativamente desconhecidas dos EUA. Este foi um dos primeiros títulos a mostrar para os produtores para onde eles deveriam seguir. Tão legal quão tocante um objeto pode ser, é algo totalmente diferente quando ele o toca primeiro sem nem mesmo fazer contato físico. E é aí que Half-Life conquistou milhões de fãs.

Desde que entrou em cena no final de 1998, ele foi premiado como o "Jogo do Ano" por várias publicações e chegou a ser nomeado como o melhor game de PC de todos os tempos. Mas não seria justo parar aí. Este pode ser o melhor jogo já lançado, para PC ou qualquer outro sistema. A razão disso é bem simples, e é uma razão mais importante do que a habilidade de pegar qualquer coisa ou ir a qualquer lugar (Shenmue). É a coisa que faz o fato de você não chegar perto de fazer isso em um game, e a mesma coisa que faz você esquecer que se importa. É a coisa que mantém você acordado de madrugada quando você sabe que tem aula ou trabalho em 3 horas. A coisa que faz suas mãos suarem ao ponto de você ter que pausar para enxugá-las. A coisa que mantém você jogando mesmo quando a incômoda dor de cabeça e as olheiras começam e aqueles que não o conhecem bem podem supor que você está se recuperando de uma bela bebedeira. Você sabe, a coisa que faz você achar qualquer contato social significante praticamente cômico. Isso é chamado design sólido de jogo, e neste sentido, Half-Life sozinho redefiniu um gênero, e para muitos, redefiniu uma indústria. De fato, mais de um ano depois, o game ainda nem foi tocado por incontáveis imitadores em um dos mais populares gêneros do mercado. Isso quer dizer algo.

É difícil definir, mas Half-Life tem este algo especial. É o tipo de eternidade que tem acompanhado títulos passados definidores de gênero como Super Mario Brothers, Tetris e Streets of Rage; o tipo de coisa que faz você olhar novamente para estes títulos como se não houvesse nada errado em jogá-los novamente. E a melhor parte de tudo isso é que afinal a Sierra saiu de seu estúdio e confessou: ele está vindo para o Dreamcast. Não apenas isso, ousaríamos dizer que ele estará maior e melhor que nunca? Sim, gritemos isso para que todos ouçam.

Desta vez, o jogo incluirá muitas características novas, muitas das quais ainda estão sendo determinadas, mas podemos dizer com certeza que o game vai oferecer uma tonelada de novidades. Até o momento, tivemos confirmação de várias melhorias selecionadas, como maior número de polígonos nos modelos de personagens, iluminação "dramática", e outros efeitos especiais para ajudar a colocar esta versão aparte da já incrível versão PC, e nós sabemos que o game está em boas mãos.

Dizemos isso porque o jogo será adaptado para a Valve por ninguém menos que a Captivation Digital Laboratories, uma equipe bem familiarizada com o hardware do Dreamcast. Eles na verdade criaram os demos técnicos usados para mostrar os efeitos especiais do Dreamcast na E³ de 1998, e gastaram um bom tempo trabalhando na rede de jogos da Sega para o Dreamcast antes de começarem o projeto no início deste ano, então a possibilidade de jogo via rede é um pouco mais atrativa do que seria de outra maneira.

Infelizmente, o funcionamento online é uma área que, assim como a adição da fantástica expansão Team Fortress Classic, ainda está no ar para esta conversão. Outra possível adição que estamos esperando para a versão Dreamcast é a inclusão do incrível add-on da Gearbox, Opposing Force. Novamente, ninguém da Sierra pode dizer de uma forma ou de outra o que teremos a este respeito, mas sabemos que a Gearbox estará trabalhando em uma missão exclusiva do Dreamcast trazendo o guarda favorito de Black Mesa, Barney. Mas nada foi dito se veremos Andy e Opie.

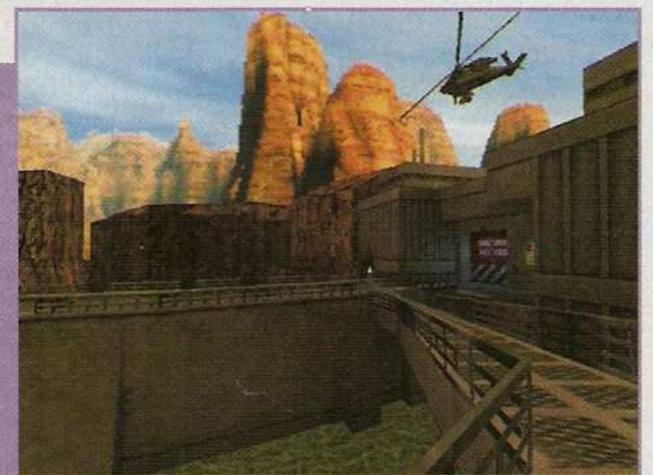
Como você pode ver, a conversão ainda está num estágio inicial, e muitas coisas podem aparecer no produto final. Porém, lembre-se de que, mesmo se for uma conversão básica, este foi o game que os usuários de PC podiam orgulhosa-

mente exibir para os jogadores de console como sua tábua de salvação após títulos de sucesso como Metal Gear Solid e The Legend of Zelda: Ocarina of Time. Independente do que não será colocado neste GD-ROM, estamos quase certos de que todas as coisas que tornaram Half-Life perfeito estarão presentes. E a mais importante de todas é a integração entre a ação e a história, que até agora permanece incomparável no gênero de ação. E não é a "originalidade" do conto de um cientista que vira herói forçado a combater uma invasão alienígena, misturado com uma pitada de encobrimento do governo, que o coloca aparte, mas sim a maneira incrível com que a produtora Valve conseguiu dar vida a esta história. Não sabemos como descrever isso melhor exceto dizendo que Half-Life obviamente é resultado de um planejamento sério. Parece que cada simples centímetro do jogo foi planejado, e faz o melhor trabalho já visto de colocar o jogador no caminho certo. Não porque você segue em uma linha direta, mas sim porque ele é tão bem concebido e construido que você apenas não se importa. Acabaram-se aqueles pontos onde você pára e diz "onde diabos eu devo ir agora", e foram substituídos por momentos onde você reage mais ou menos como "Droga!! Me mataram! Mas eu ainda tenho que continuar...". E você continua para experimentar a próxima seqüência espantosa. Isso é simplesmente assustador. Não queremos estragar sua surpresa, mas vamos apenas dizer que algo vai engolir você inteiro, cuspi-lo fora, então agarrar você novamente diversas vezes antes de acabar com tudo.

Uma grande parte da razão disso ser tão simples é a incomparável inteligência artificial do game. Você vai encontrar praticamente tudo o que a Valve poderia imaginar, desde agentes militares altamente treinados assustadores cães-lesmas elétricos (acredite, isso se encaixa). Estes caras vão atacar em pares, usar o ambiente para se esconder de você, segui-lo, correr, farejar você se tentar se esconder, preparar e desativar armadilhas e, é claro, xingar sua mãe. Estes são os inimigos mais inteligentes já vistos em um jogo de ação e ponto, e certamente a experiência será simplesmente tão satisfatória no Dreamcast.

O mesmo pode ser dito sobre os visuais. Ele roda confortavelmente em um Pentium 200 MHz com uma placa Voodoo 2, e considerando que muitos produtores estão informando um acréscimo de mais de 100% nestas especificações com o Dreamcast, você pode apostar que Half-Life vai rodar como um sonho. Adicione os efeitos extra que mencionamos anteriormente, e este jogo deverá realmente expandir os limites da engine modificada de Quake 2 que ele usa.

E isso é basicamente tudo o que sabemos até agora. A Sierra tem um dos melhores jogos de todos os tempos em suas mãos, e mesmo em sua forma mais simples, ele será um dos melhores jogos para o sistema quando chegar em setembro. Se a Captivation puder fazer um bom trabalho com esta conversão, nós veremos o melhor game já lançado para Dreamcast. Com possíveis adições como as missões de Opposing Force, Team Fortress Classic e jogos com tela dividida ou via internet, este jogo poderá oferecer um pacote de intimidar, no mínimo. Agora tudo depende do quão a sério a Sierra vai levar o seu primeiro título de console. Vamos esperar que a adição da Gearbox esteja presente, e da mesma forma, que a Sega escolha Half-Life como um dos primeiros títulos online de Dreamcast nos EUA; porque se isso acontecer, você nem vai precisar de uma avaliação... somente de uma reserva e um sorriso.

GAMERS - GAME NEWS - SEGA DREAMCAST

LEGACY OF KAIN: SOUL REAVER 2

Eidos Interactive / Crystal Dynamics

Adventure - GD (?)

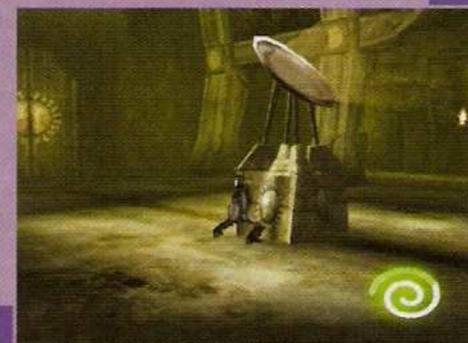
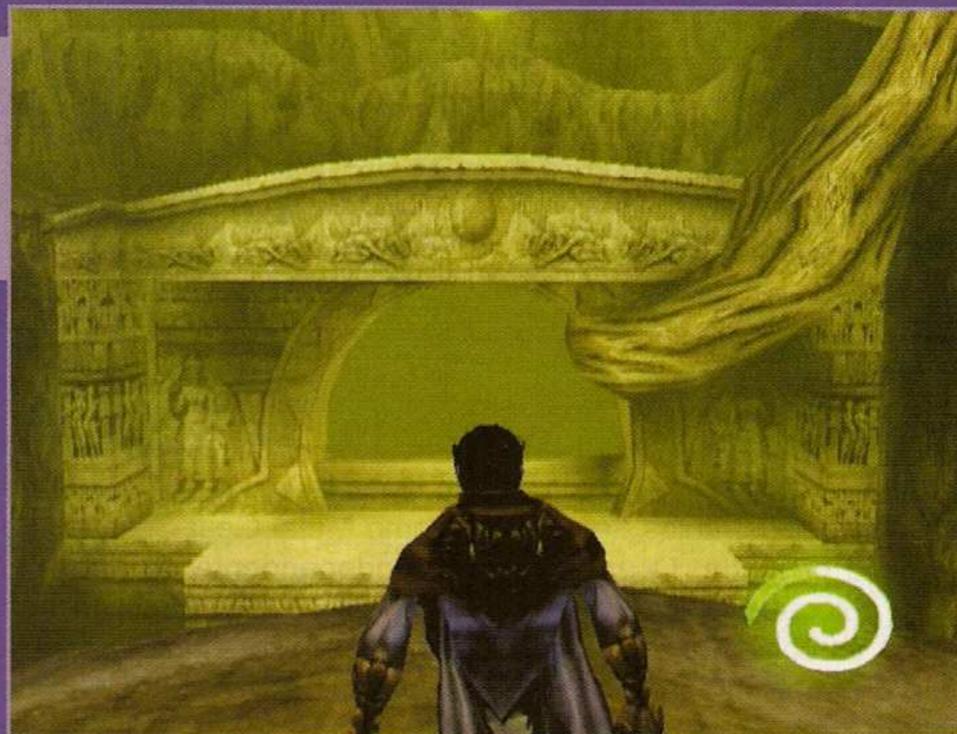
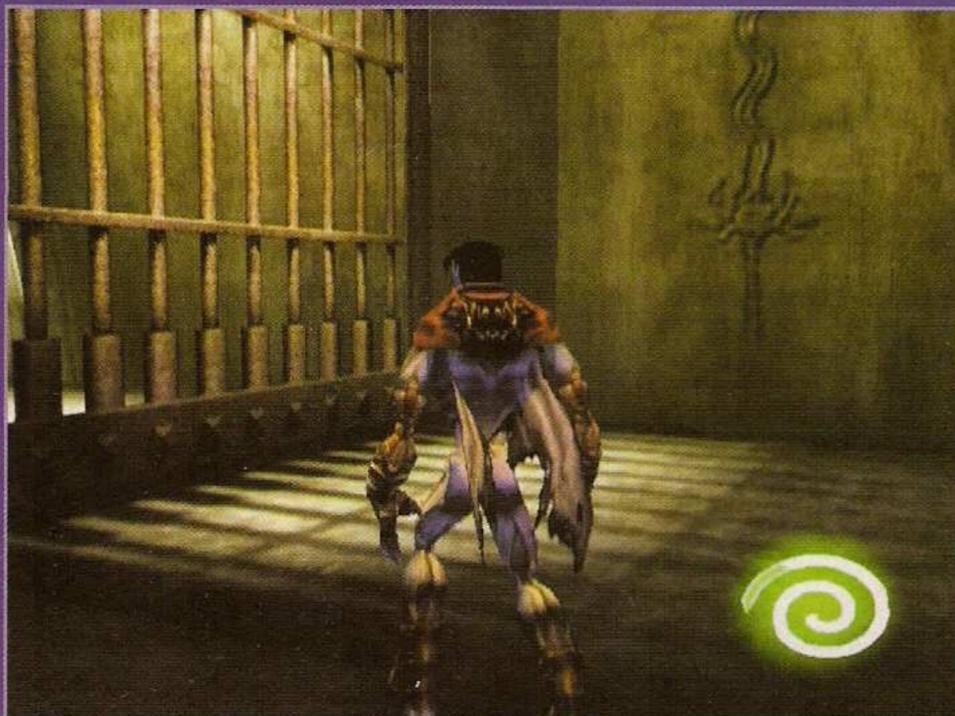
Previsto para outubro de 2000 nos EUA

EXPECTATIVA: ★★★★★

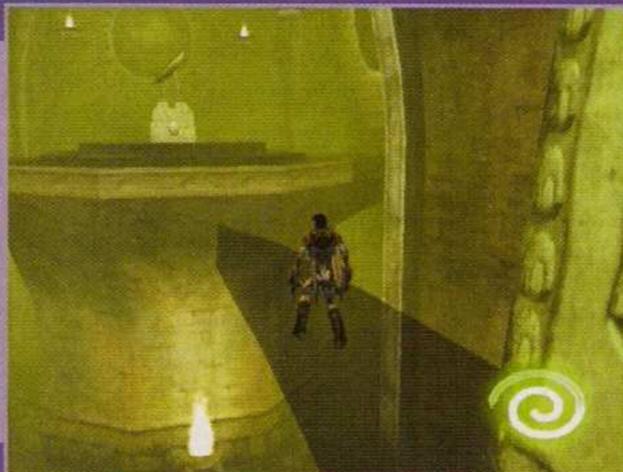
Como qualquer grande história dos tempos modernos, continuações e seqüências são inevitáveis. Com milhares de perguntas como "e se...?" e "o que vem depois?", continuar as aventuras de seu time, herói ou vilão favorito é quase obrigatório. De vez em quando, um jogo de importância gigantesca infesta as mentes e almas dos consumidores desavisados, então a demanda por mais pode ser maior do que um grito de socorro. Tal demanda foi ouvida e respondida pela mais nova seqüência de ação da Eidos Interactive, Legacy of Kain: Soul Reaver 2.

Basicamente uma continuação do primeiro jogo, esta nova aventura manda o nosso anti-herói Raziel rodando através do tempo. Na perseguição por seu arqui-inimigo Kain, Raziel deve descobrir os mistérios que cercam a extinção de seu clã de vampiros e acabar com Kain de uma vez por todas. Possuindo as respostas para as questões que os adeptos de Raziel vêm meditando a meses, o último capítulo de Legacy of Kain não poderia ter vindo em melhor hora.

Usando uma versão melhorada da maravilhosa engine de dados de fluxo contínuo em terceira pessoa do primeiro jogo, Soul Reaver 2 parece melhor que antes. Texturas mais limpas e nítidas e uma resolução maior tornam o que antes era considerado uma experiência perfeita numa outra ainda melhor. Brilho de lentes, efeitos de iluminação e mantas de neblina aparentemente continuam a incrementar este mundo melancólico e convidam você a visitar um mundo que é belo em sua feiúra.

Outro elemento favorito que retorna vem na forma do acompanhamento sonoro. Aclamado por sua atuação de voz envolvente e uma trilha sonora que complementa magnanimamente, as vozes originais de Kain e Raziel mais uma vez colocam os fones de ouvido e microfones para gravar páginas e páginas de diálogos de uma história dramática. E não vamos esquecer do time de som talentoso do original, que estará levando as honras desta vez também. Você pode apostar que a música será tão cativante e poderosa quanto antes, envolvendo você enquanto pensa ou dilacera os inimigos e alimenta-se de suas almas.

Não satisfeitos com a grande quantidade de inimigos de Soul Reaver, para a parte dois, a Crystal Dynamics, produtora do game, expandiu sua galeria de monstros por uma quantidade respeitável. Caçadores de vampiros, demônios inter-dimensionais e espectros são apenas algumas das muitas adições planejadas para o novo elenco de inimigos. Naturalmente, Raziel precisa dominar novos feitiços mágicos para combater a nova horda do mal, e a Eidos está pronta para concordar com isso. Com um número ainda não divulgado de artifícios arcanos em desenvolvimento, nosso querido Raziel será mais forte do que nunca.

Se os puzzles e desafios do primeiro game foram o que você mais gostou, então não se preocupe. Expandindo os fundidores de mente e gastadores de cérebro, há mais artifícios e solução de problemas do que em muitas campanhas políticas. Priorizando o raciocínio sobre a ação, a beleza da série Legacy of Kain é sua tendência para testar sua mente tanto quanto seus reflexos.

Previsto para o outubro deste ano, Legacy of Kain: Soul Reaver 2 promete ser tão profundo e cativante quanto o original. A chance para assumir a alma de Raziel mais uma vez e derrubar o maléfico vampiro Kain é uma que certamente muitos desejam estar em primeiro na fila para experimentar.

NBA LIVE 2001

EA Sports

Basquete - N/D

Previsto para outubro de 2000 nos EUA

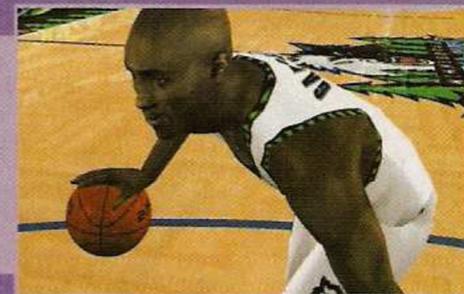
Expectativa: ★★★☆☆

Na sétima versão de sua série de basquete de muito sucesso, que já vendeu mais de 8 milhões de cópias até hoje, a EA Sports fez alguns grandes progressos que devem ajudar NBA Live 2001 a ser um dos jogos de esporte mais realistas para o sistema.

Primeiramente, o jogo fará uso de uma quantidade maior de polígonos para os modelos dos jogadores e da tecnologia CyberScan da própria EA Sports. Esta nova tecnologia permitirá que eles criem rostos detalhados dos jogadores e texturas de pele naturais que farão de NBA Live 2001 uma experiência real em sua tela.

Kevin Garnett, o All-Star do Minnesota Timberwolves de 24 anos, que tem uma média de 22,9 pontos, 11,8 rebotes e 5,0 assistências por jogo na recente temporada da NBA, realizou as tarefas de motion capture para a versão deste ano da série. Ele teve seus movimentos capturados durante uma série de enterradas que estarão contidas no game.

Além da captura de movimento das enterradas, a animação geral dos jogadores no game deverá ser suprema. A EA foi ainda mais longe e animou uma série de movimentos diferentes como dribles, ganchos, giros de corpo e freadas para o jogo. Além disso, está sendo dada uma atenção especial para certificar que a sensação geral de contato e as batalhas por posição sejam uma faceta mais significativa no jogo.

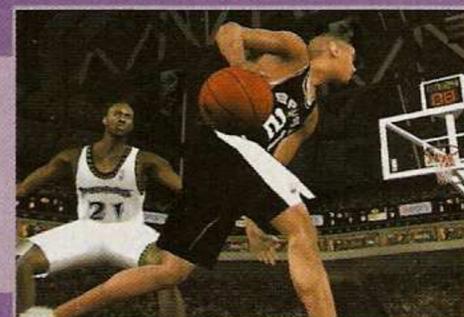
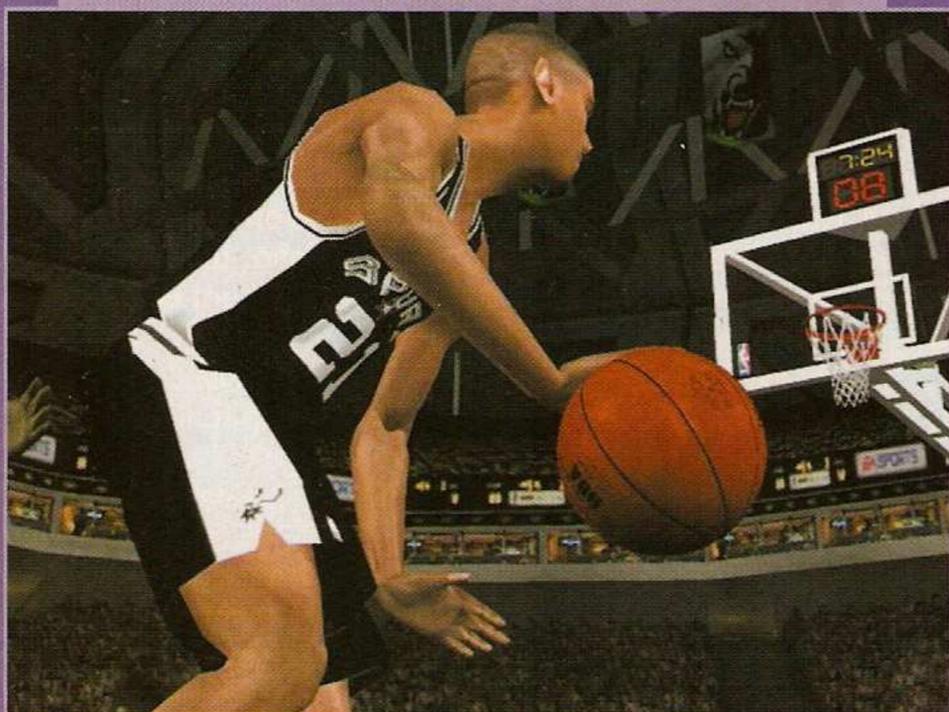
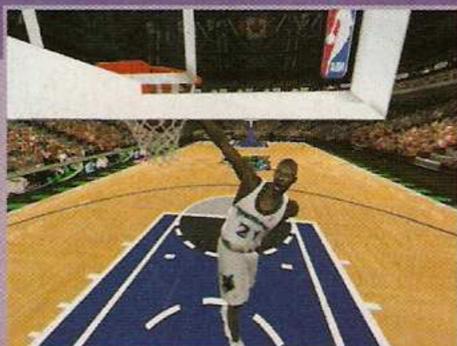
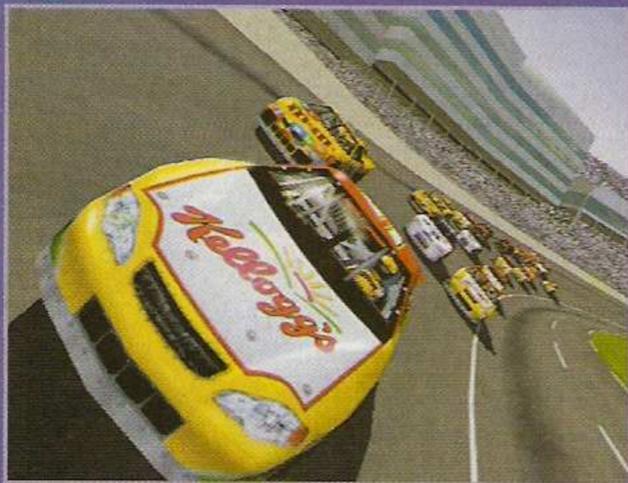
A grandeza dos gráficos não pára nos modelos e animações dos jogadores, já que a EA do Canadá está trabalhando a todo vapor com os ambientes dos estádios. Os produtores estão prometendo os mais realistas estádios já vistos em um jogo de basquete, já que eles possuirão bancadas animadas, platéia poligonal altamente detalhada onde as pessoas se levantam e celebram os momentos mais emocionantes das partidas.

As características do game também devem ser inigualáveis, já que a empresa ainda melhorou as seqüência do jogo para adicionar mais drama e passar a sensação de estar na quadra como parte da ação. Você poderá ver os treinadores entrando em ação nas linhas laterais e sentir que eles realmente fazer parte do jogo. Como em Madden 2001, os treinadores irão pedir tempo e até incentivar os jogadores durante as partidas.

No que vem sendo um costume recente nos produtos da EA Sports, NBA Live 2001 terá um sistema único de recompensas que lhe dará um incentivo extra durante a partida. Você poderá assumir vários desafios de jogo, como vencer por dez pontos, fazer duas cestas de três pontos consecutivas e várias outras tarefas para adquirir pontos que podem abrir a enorme quantidade de prêmios do game. Estes prêmios incluem novos times de campeonato, novas opções para criar jogadores (como estilos de cabelo) e bônus para estatísticas de jogadores.

Os novos times de campeonato que podem ser habilitados incluem alguns dos melhores times de todos os tempos, como os Lakers de 72, os Celtics de 86 e mais seis outros times de campeonato. Cada time tem a lista completa de jogadores de sua temporada de campeonato, desde os uniformes daquele ano e jogadores modelados para se assemelharem às suas contrapartes da vida real.

O modo de criar jogador em NBA Live 2001 também será bem superior. Você terá grande liberdade para criar jogadores personalizados com características individuais como expressão (cansado, balanceado, exagerado), tom de pele, altura, peso, barba, cor de cabelo, tatuagens, sapatos e estatísticas.

O áudio sempre foi uma parte chave para qualquer game de esporte, e a EA Sports sempre esteve entre os melhores deste departamento. A companhia estará dando um novo passo no game deste ano, pois ele deve ter vozes e efeitos sonoros altamente melhorados. O novo passo que está sendo dado com as vozes deve oferecer comentários de dentro da quadra que são incomparáveis a qualquer título de basquete lançado anteriormente. A nova análise de jogo profunda de Bob Elliott deverá ser melhorada ainda mais com a nova tecnologia "event stack" que está sendo usada para oferecer comentários mais inteligentes e relevantes.

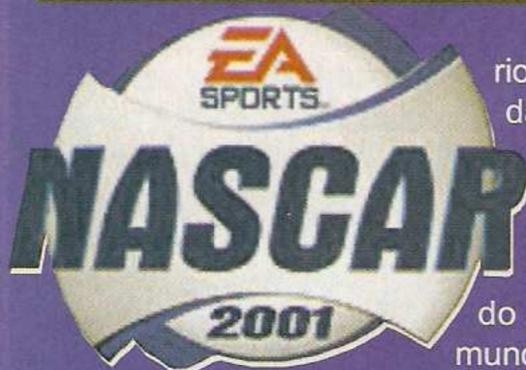
NBA Live 2001 sem dúvida vai desafiar o público como o melhor game de basquete para console do ano. Atualmente ele está previsto para o final de outubro de 2000, com o lançamento do PlayStation2 nos EUA.

Gamers · Game News · Sony PlayStation 2

NASCAR 2001

EA Sports

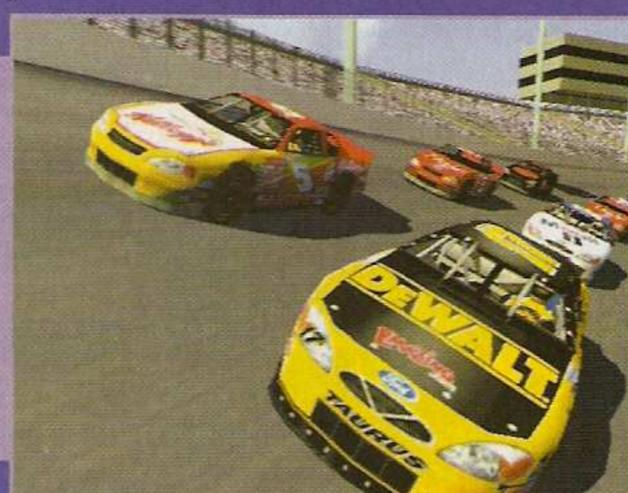
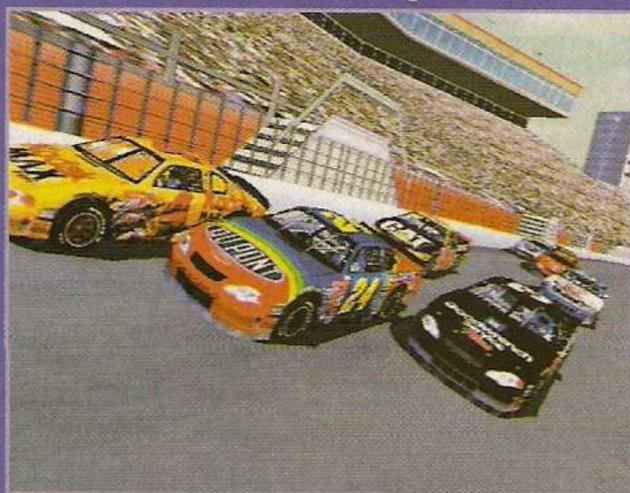
Corrida - N/D

Previsto para outubro de 2000 nos EUA

Expectativa: ★★★☆☆

Independente dos comentários ruins que o esporte tem tanto da imprensa quanto do público em geral, ninguém pode disputar a popularidade da liga de corrida NASCAR nos EUA. Nos últimos 10 anos ele vem sendo o esporte mais crescente no mundo e os jogos baseados neste esporte estão vendendo como cerveja em um evento real.

NASCAR 2001 usa uma engine completamente nova que foi desenvolvida do ponto zero, completa com gráficos e física dos carros melhores e uma inteligência artificial muito mais realista e desafiante. Este game será a experiência definitiva de corrida NASCAR para PlayStation2.

A EA Sports promete que o jogo não apenas será como um excelente jogo de pilotagem, como também será um game de corrida com fortes emoções e competidores difíceis, além da ação já conhecida da liga NASCAR.

Produzido pela EA Sports para PlayStation2, NASCAR 2001 parece que vai melhorar muito mais a série já bem sólida. A variedade de pilotos, novos modos de jogo e a inteligência artificial muito melhorada devem colocar o game aparte das versões anteriores da série e manter os fãs buscando cada vez mais. Além disso, com os gráficos melhorados do PlayStation2, este com certeza será o game de NASCAR mais bonito até hoje. NASCAR 2001 atualmente está previsto para o lançamento do PlayStation2 nos EUA.

A lista de características do jogo inclui:

• O AUTÊNTICO NASCAR RACING: Os verdadeiros pilotos, carros, equipes, pistas, patrocinadores e regras. Somente a EA Sports traz o verdadeiro NASCAR Racing – toda a ação e a emoção de pára-choque a pára-choque, desde a bandeira verde até a bandeira quadriculada do esporte motorizado número 1 dos EUA.

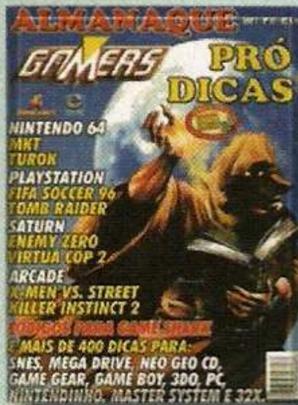
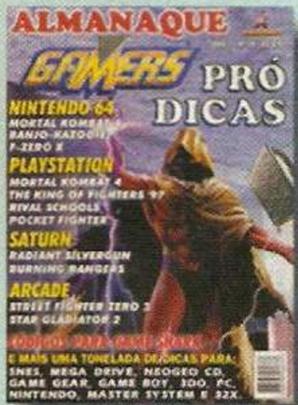
• NOVA TECNOLOGIA: NASCAR 2001 usa uma engine de jogo totalmente nova com gráficos e física dos carros melhores e uma inteligência artificial mais desafiante.

• OS MELHORES PILOTOS: 33 pilotos e carros ativos atualizados para a temporada 2000, incluindo Jeff Gordon, Dale Earnhardt, Dale Earnhardt Jr., Mark Martin, Dale Jarrett, Terry Labonte, Bobby Labonte, Jeff Burton, Jeremy Mayfield, Rusty Wallace, John Andretti, Kyle Petty, Adam Petty, Mike Skinner, Tony Stewart, Ernie Irvan, Kenny Irwin Jr., Kenny Wallace, Johnny Benson, Ken Schrader, Ricky Rudd, Darrell Waltrip, Michael Waltrip, Bill Elliott, Sterling Marlin, Bobby Hamilton, Ward Burton, Steve Park, Geoffrey Bodine, Wally Dallenbach, Chad Little, Kevin Lepage e Joe Nemechek.

• MAIS PISTAS: 18 pistas oficiais de NASCAR, incluindo Daytona, Atlanta, California, Charlotte, Bristol, Darlington, Homestead, Indianapolis, Las Vegas, Martinsville, Michigan, North Carolina, Phoenix, Pocono, Richmond, Sears Point, Talledega, Texas e Watkins Glen. Além disso, todas as pistas podem ser corridas à noite e de dia, e há também pistas fictícias.

•CORRIDA DIFÍCIL: Concorra com pilotos do computador que imitam as tendências dos pilotos da vida real – Earnhardt diminui a velocidade nas curvas, Jarrett corre com consistência nas retas e Gordon é suave nas entradas e saídas de curvas.

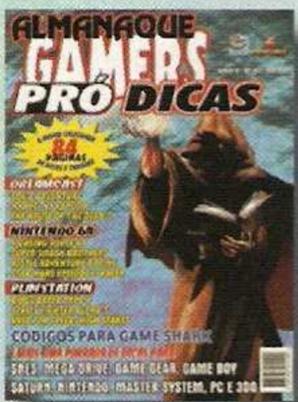
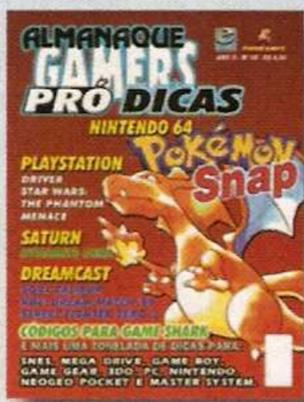
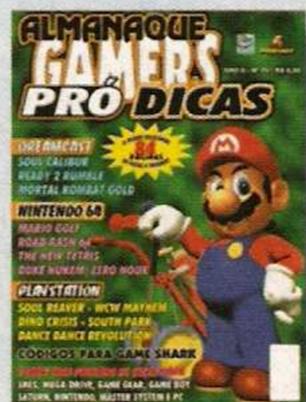
• TEMPORADAS COMPLETAS OU "GRUPOS DE PISTAS": Corra em uma temporada NASCAR completa ou pela metade, ou escolha competir em grupos de pistas: corra apenas em pistas curtas, circuitos de rua, pistas de velocidade, pistas fictícias ou de velocidade extrema.

ALMANAQUE GAMERS PRÓ DICAS

Cód.: ALM-PD 01
Cada R$ 4,90

Cód.: ALM-PD 02
Cada R$ 4,90

Cód.: ALM-PD 03
Cada R$ 4,90

Cód.: ALM-PD 04
Cada R$ 4,90

Cód.: ALM-PD 05
Cada R$ 4,90

Cód.: ALM-PD 06
Cada R$ 4,90

Cód.: ALM-PD 07
Cada R$ 4,90

Cód.: ALM-PD 08
Cada R$ 4,90

Cód.: ALM-PD 09
Cada R$ 4,90

COMPLETE SUA COLEÇÃO

ALMANAQUE GAMERS PRÓ DICAS

Assinale abaixo as referências e quantidades que deseja receber.

Cód.: ALM-PD 01 - Cada R$ 4,90 (   )
Cód.: ALM-PD 02 - Cada R$ 4,90 (   )
Cód.: ALM-PD 03 - Cada R$ 4,90 (   )
Cód.: ALM-PD 04 - Cada R$ 4,90 (   )
Cód.: ALM-PD 05 - Cada R$ 4,90 (   )
Cód.: ALM-PD 06 - Cada R$ 4,90 (   )
Cód.: ALM-PD 07 - Cada R$ 4,90 (   )
Cód.: ALM-PD 08 - Cada R$ 4,90 (   )
Cód.: ALM-PD 09 - Cada R$ 4,90 (   )

Nome: ______________________________

Endereço: ______________________________

Cidade: ________________ Estado: ____ Cep: __________

Mande CHEQUE NOMINAL, CHEQUE CORREIO OU VALE POSTAL para a EDITORA ESCALA LTDA - Caixa Postal 16.381 Cep 02599-970 - São Paulo - SP. Maiores informações, tel.: (0**11) 266-3166 - Você receberá em sua casa sem nenhuma outra despesa. Não é necessário recortar sua revista. Basta enviar xerox ou cópia deste cupom.

GAMERS

Espaço do LEITOR

EDIÇÃO 69

Quer mandar críticas? Desenhos? Sugestões, dúvidas ou elogios? Então escreva para a redação da Revista Gamers **Rua Pio XI, 230 - Alto da Lapa CEP 05060-000 São Paulo - SP** *ou "e-maie-nos" em* **gamers@edescala.com.br**

IMAGEM DE NAKORURU - WORLD HEROES PARA PS? - KING?

Olá pessoal da Gamers. Tudo 100%? Eu me chamo Rodrigo e é a oitava vez que estou escrevendo. As outras cartas que eu escrevi eram simples e com perguntas simples. Mas agora preciso de vocês urgente e que esclareçam umas dúvidas. Mas antes de iniciar as perguntas, gostaria de elogiar a perfeitamente perfeita edição 59. ESTAVA PERFEITA. Foi a oitava maravilha do mundo. Agora as perguntas: **1ª)** Em Samurai Shodown II (de Samurai Collection para PlayStation) tem uma Art Gallery cheia de fotos perfeitas e maravilhosas. Lá, tinha uma foto linda da minha amada Nakoruru. Ela estava de perfil, com o rosto para cima, de olhos fechados, roupa preta, uma faixa preta que estava em volta da cabeça e só mostrava ela do busto para cima, e era como se ela estivesse "nas nuvens". Teria como vocês publicarem essa maravilhosa foto dela na revista no tamanho da Ficha de Avaliação para mim? PELO AMOR AO DEUS QUE CRIOU O CÉU, A TERRA E O MAR. É que tenho planos com essa foto (como botá-la numa blusa e escaneá-la e botar como papel de parede ou estampá-la no caderno e em outras coisas). Pode ser? **2ª)** Na edição 59, vocês perguntaram se alguém se lembrava de World Heroes! Tô respondendo: LÓGICO que lembro!!! Apesar de toda a saga de Samurai Shodown ser meu jogo favorito, World Heroes 2 foi o primeiro game que joguei na minha vida e Joana D'arc foi a primeira personagem que manejei. Ainda tenho algumas perguntas sobre World Heroes: Tem como WH2 e WH Perfect serem lançados para PlayStation como saíram para Saturn? Espero que a resposta seja positiva! Existe possibilidades de KOF2000 ter um time formado por Hanzou, Fuuma, Ryoko Tarumi e Joana D'arc? **3ª)** Amei a história da King que vocês contaram na Gamers 59, mas, posso acrescentar uma coisa? Vocês esqueceram de dizer que King iniciou o KOF com 24 anos, em 94. No torneio de 99, ela está com 29 e no torneio de 2000, terá 30 aninhos. Como uma boa aquariana, ela é bem durona e rígida, não? Ah, o nome dela verdadeiro é Clara ou Glória (acho que é Clara). E o "irmãozinho" dela já tá com 18 anos (apesar de parecer ter 13) e vive cantando todas as garotas do KOF (safado!!!). Uma perguntinha: Como faço o golpe Tornado Kick no KOF'94. Já tentei de tudo e nada! E não é →↘↓↙←+chute!!! **4ª)** Antes que apareça um engraçadinho perguntando se Shizumaru Hisame é menino ou menina, eu estou esclarecendo essa dúvida. Shizumaru é uma inocente, frágil (não tão frágil assim) e dócil (não tão dócil, já que ela bate pra caramba) garotinha de 12 ou 13 anos (o que explica a "ausência" de busto nela, ou vocês queriam que com essa idade ela tivesse a mesma "fartura" de Mai Shiranui?). Tá certo que ela se veste como um menino e Haohmaru a chama de Júnior. E daí? King se veste como homem, tem apelido de homem, mas não é homem. É o mesmo caso de Shizumaru. Sem falar que, quando acaba a primeira luta, ela percebe que o quimono dela está aberto, fecha-o pra ninguém ver seu peito de fora e pede desculpa pela falta de "pudor" (homem que é homem não tem vergonha de andar sem camisa, ou vocês têm?). **5ª)** Não tem nenhuma dica em Samurai Shodown III de como habilitar o Sound Test (já que Samurai Shodown III tem a trilha sonora mais perfeita da SNK e a mais bela) no PlayStation? **6ª)** Não tem nenhuma lady solteira, ou sem compromisso na redação? Bom, bando de samurais e ninjas sem destino da Gamers, fico por aqui. Espero que tenham boas gueixas servindo vocês de cabo a rabo (sem malícia... tá?). Abraços desse samurai sem rumo.

ITABORAÍ - RJ | RODRIGO P. ASAMIYA

Olá, Rodrigo. Por alguma obra do destino você é parente da Athena? Ou tem alguma relação com o Psycho Soldier? Deixa pra lá. Agradecemos os elogios e vamos às extensivas dúvidas, esclarecimentos e petições: ***1ª)*** *Por acaso é esta aqui ao lado? Olha lá o que você vai fazer com esta foto, hein? Não vá estampá-la na parede do banheiro!* ***2ª)*** *Sim, bons tempos os de World Heroes. Quem não se lembra da diversão que era o "cabo-de-guerra" nos Death Matches de World Heroes 2, ou brincar de pingue-pongue rebatendo as magias. Infelizmente, nenhum game da série está previsto para o PlayStation (apenas o World Heroes Perfect saiu para Saturn; fora do NeoGeo, apenas o Mega Drive e o Super NES ganharam o primeiro game, o 16-bit da Nintendo recebeu WH2 e o GameBoy também ganhou sua versão). Quanto a um time com personagens de World Heroes em KOF, isso é muito difícil, já que a série pertence à sua produtora, ADK, e não à SNK (como seria bom jogar com a bela Jane em KOF).* ***3ª)*** *Corrigindo: esquecemos de dizer que King nasceu exatamente em 8 de abril de 1973, entrando no torneio com 21 anos, e chegando ao KOF2000 com 27 anos de idade. Erramos também*

KING: DADOS, HISTÓRIA, TORNADO KICK - SHIZUMARU É MENINA?

IMAGEM DE NAKORURU - WORLD HEROES PARA PS? - KING: DADOS, HISTÓRIA, TORNADO KICK - SHIZUMARU: MENINO OU MENINA? - TRILHA SONORA DE SAMURAI SHODOWN III

seu peso, que é 58 kg, e não 85. Mas também há mais detalhes. Ela é uma belíssima mulher que esconde sua beleza por baixo de trajes e comportamento masculino. Para isso ela tem seus motivos. Primeiro porque, quando era pequena, King foi mandada para a Tailândia para aprender Muay Thai, junto com seu irmão Jan, ainda um bebê. Ela cresceu e aprendeu muito da arte da luta, e tornou-se uma das mais poderosas lutadoras de Muay Thai. Porém, por ser uma mulher, ela não podia participar de um torneio. Ela ficou muito desapontada e lamentou o fato de ter nascido mulher. Com roupas de homem, um cabelo loiro bem curto e apenas o nome King, ela entrou para um torneio na Tailândia. Todos ficaram impressionados com aquele misterioso lutador, que rapidamente chegou à final. Em desvantagem, o atual campeão teve um acesso de raiva e agarrou-a pela camisa. King desferiu um chute que o mandou para trás, junto com um pedaço de sua roupa. Seu segredo foi descoberto: ela era uma mulher. Os organizadores a desqualificaram. Humilhada, King e seu pequeno irmão voam para os EUA, na cidade de South Town, onde abriu seu bar. As gêmeas Sally e Elizabeth ajudam-na como garçonetes (lembra-se delas no estágio de King em KOF'95?). Um dia, um homem chamado Ryo Sakazaki invadiu seu bar a procura de informações sobre sua irmã raptada. King disse que isso não era maneira de um homem entrar em seu bar, e que se ele quisesse informação, teria que lutar. Como Ryo não sabia que King era uma mulher, não recusou lutar com braveza. Desferindo um Koh-oh-ken em sua adversária, ele ficou surpreso quando o projétil a atingiu, rasgando sua roupa. King tentava esconder seu tórax exposto. Ryo então se desculpou e ajudou-a a levantar. Nenhum homem jamais a tratou daquele jeito, e desde então, mesmo que ela negue isso, King gosta de ver Ryo, e ele é o único homem com quem ela se afeiçoou. Ela é bastante reservada e tenta nunca agir afeminadamente perto de um homem estranho, simulando até mesmo o jeito de falar de um homem. Apesar desse lado durão, ela não consegue dissimular seu lado feminino, tão evidente por seus atos nobres e coração mole. Ela gosta de beber, mas nunca fica bêbada. King apenas se sente segura ao lado de Ryo, o único homem importante para ela. Por onde vai, ela sempre leva seu irmão Jan, cuidando carinhosamente de sua doença. Ah! Seu Tornado Kick em KOF'94 é feito com ←↓↙+chute. ***4ª)*** *Você está se equivocando. Novamente vamos esclarecer: Shizumaru Hisame é um garoto, e com um passado misterioso. O menino do guarda-chuva é protagonista de Samurai Shodown III, e daí vem a sua história: o demônio Zankuro vaga pelas cidades do antigo Japão, espalhando a morte e a destruição a procura de guerreiros para enfrentar. Um dia, entre os escombros de uma vila por ele destruida, Zankuro se depara com uma mãe morta, com uma criança chorando em seus braços. Ele então tem uma sensação de medo e um pressentimento de que deveria parar, e que aquele inocente seria o seu maior teste. A criança era Shizumaru, que então foi encontrado por Haohmaru, que passava pela vila e jurou vingança contra o demônio que causou aquilo. Shizumaru é guiado por suas únicas memórias (ele sofre de amnésia), e tudo o que ele se lembra é o grito de sua mãe e a visão daquele demônio. Em seu confronto com Zankuro, porém, ele descobre a verdade, mas é tarde demais. O demônio é seu pai, que enlouqueceu com o desejo de se tornar o guerreiro mais poderoso. Ele ganhou poderes além de qualquer homem, mas o poder subiu à mente, e ele perdeu toda sanidade. Seu único pensamento era matar qualquer um em seu caminho; incluindo sua própria esposa. Naquele dia, Zankuro viu o espírito de seu filho e isso despertou a honra que um dia ele teve. Ele poupou a vida de Shizumaru, percebendo que aquele era seu filho, e sabia que havia encontrado o único que poderia derrotá-lo, aquele que poderia ser mais forte que ele. Shizumaru treinou duro sob a tutela de Haohmaru, aprendendo tudo o que podia. Ele tomou o caminho de seu pai, mas não foi tão longe buscando mais poder do que poderia atingir. Ao invés disso, ele partiu para cumprir seu destino: matar seu pai e acabar com a matança. Ele sente muito por ter que lutar com outros oponentes para chegar até Zankuro, e sempre se desculpa ao derrotá-los com um cortês "Gomen" (na posição de vitória citada, ele arruma seu traje para então se curvar e pedir desculpas). A idade do garoto é incerta, mas tudo aponta para pouco mais de 12 anos (o ataque de Zankuro ocorreu há 12 anos), e ele tem um complexo por ser tímido. Em Samurai Shodown IV, Shizumaru novamente sente a presença do demônio que pensou ter derrotado, e também luta contra o demônio dentro de si.* ***5ª)*** *Quanto a versão PlayStation de Samurai Shodown III não sabemos ao certo, mas o fato é que a versão Neo Geo CD e Sega Saturn possuem todas as músicas em faixa externa de áudio, o que significa que você pode ouvir toda a trilha sonora através de qualquer CD Player (incluindo o seu PlayStation). Entre as faixas, você vai ouvir até mesmo uma linda música cantada por Nakoruru (que você pode ouvir no game terminando com ela) e também alguns comerciais de Samurai Spirits RPG narrados por Nakoruru e sua*

GAMES DA NAOMI EM OUTROS SISTEMAS - SNK E PLAYSTATION2

irmãzinha Rimururu. Tente o mesmo com o seu game de PlayStation. **6ª)** *Sempre a mesma coisa. Cinco em cada dez marmanjos terminam a carta perguntando se tem alguma garota disponível na redação. Bando de maníacos! Quanto a sua carta, já está devidamente respondida. Então, até a próxima, Athena... quer dizer, Rodrigo.*

E aí, galera da Gamers, tudo bem? Essa é a primeira vez que eu escrevo para uma revista de videogame e por isso tinha que ser para a melhor de todas, e como nenhuma chega nem perto da Gamers, aí está a minha carta. Lá vão minhas dúvidas: **1ª)** Um jogo que é feito para arcade na placa Naomi da Sega pode ser convertido para PS2 ou N64, ou a Sega pode impedir isso, sendo que o jogo foi feito em sua plataforma? **2ª)** A SNK pretende fazer jogos para PS2? Pois nas listas de previsões eu não encontrei nenhum jogo da empresa. **3ª)** Como se faz para jogar com M.Bison/Balrog, Balrog/Vega e Sagat (maldita troca de nomes) nas versões especiais, com barra X-ISM que os mesmos usam no arcade mode em Street Fighter Zero 3 de Saturn. **4ª)** Vocês têm alguma dica para os jogos Super Robot Wars F ou F Final do Saturn, qualquer coisa serve. Seria para mim uma grande honra se meu nome fosse incluído no rol de cartas publicadas por essa revista. Agradecimentos adiantados.

OTÁVIO LIRA DE ASSUNÇÃO — **SÃO VICENTE - SP**

Pasme, sua carta está aqui, publicada e respondida. Vamos direto às suas dúvidas: **1ª)** *Isso não é uma regra geral. Se o game for da própria Sega, obviamente ela não lançará para outros consoles. Se for de produtoras thirdy party, nada impede que elas possam converter o game para outras plataformas (a não ser que haja um contrato de exclusividade com a Sega, assim como a Rare tem com a Nintendo). Vamos pegar como exemplo o game de luta da Tecmo, Dead or Alive. A primeira versão do game foi lançado para arcades utilizando a placa Model 2 da Sega (a mesma utilizada para Virtua Fighter 2, Daytona USA, Sega Rally e tantos outros). Mais tarde, a Tecmo converteu o game para Sega Saturn e, não satisfeita, decidiu ainda fazer uma versão para PlayStation, pois não havia nada que a impedisse. O mesmo aconteceu com Dead or Alive 2, que foi lançado na placa Naomi e então convertido para Dreamcast e também para PlayStation2 (no formato DVD). Há ainda rumores de que a Sega do Japão tenha licenciado para a Acclaim lançar cinco de seus games de Naomi para PS2, incluindo Crazy Taxi e Zombie Revenge, mas isso já são rumores...* **2ª)** *A empresa ainda não anunciou nenhum projeto para o novo console da Sony, e seus esforços continuam concentrados no Neo Geo e Naomi/Dreamcast. Mas nada impede que futuramente surjam games da SNK no PS2. No passado, a empresa começou a desenvolver games para Saturn antes de suportar também o PlayStation. Então as chances são boas de vermos um futuro KOF, Fatal Fury, Samurai Shodown, Art of Fighting ou Metal Slug no 128-bit da Sony.* **3ª)** *Bem, não são exatamente os que você pediu, mas dá para jogar com algumas versões alternativas de personagens. Para escolher Shin Vega/True M.Bison, termine o modo World Tour chegando no nível 32 e derrotando Shin Gouki, então salve o game. Agora segure o botão R na tela de seleção de personagens e escolha Vega/M.Bison. Você não precisa escolher ISM, já que ele tem o seu próprio ISM desde o início. Seu final e golpes especiais são os mesmos, mas você pode usar seus socos super fortes e o Mega Psycho Crusher (que tira 70% de energia). Para jogar com o M.Bison/Balrog clássico (versão arcade), coloque o cursor sobre ele na tela de seleção de personagens, segure o botão R e selecione-o. Já para jogar com Shin Gouki/True Akuma, o demônio que você enfrenta na batalha final do modo World Tour, coloque o cursor sobre Gouki, segure os botões L e R e aperte qualquer botão (menos Start).* **4ª)** *Para Super Robot Wars, descolamos apenas alguns códigos de Game Shark (testados em versão 1.95 em diante) que funcionam tanto na versão F quanto em F Final. Todos eles precisam do seguinte Master Code F6000924 C305. Para ter dinheiro infinito coloque 1020000A 6300, para Mind infinito insira 1020150A 00FF e para Power infinito use 10201508 FFFF. Se você quiser assistir a todas as cenas em CG secretas (apenas na versão F), coloque os códigos 360C540B 00FF, 160C540C FFFF e 160C540E FFFF (no mesmo código, um embaixo do outro). Seu nome está na revista e suas dúvidas resolvidas. Nós é que agradecemos.*

TRUQUES PARA SFZ3 DE SATURN - GAME SHARK PARA SRWF

OS MELHORES DO MÊS

AS REGRAS DO JOGO

O que se pode e o que não se pode fazer

1º - Enviar somente **uma** foto contendo os recordes por jogo / circuito.
2º - Proibido o uso de **Game Shark** por qualquer motivo. Recordes conseguidos evidentemente através do periférico serão sumariamente **ignorados, bem como quaisquer recordes posteriormente enviados** pelo autor do mesmo.
3º - Caso optar por enviar recordes em fitas de vídeo, certificar-se de que estejam gravadas em **NTSC colorido**.
4º - **Não há prêmios ou gratificações** pela participação. Em outras palavras, aqueles que participarem estarão pelo puro espírito de competição e diversão.
5º - Carros, itens ou artefatos secretos ou personalizados são permitidos, contanto que **não** tenham sido conseguidos via Game Shark.

TÍTULOS PROPOSTOS

SEGA DREAMCAST

Jogo 1 - *Soul Calibur*
Quesito: Nº de oponentes derrotados no Extra Survivor Mode
Jogo 2 - *The House of the Dead 2*
Quesito: Pontuação no Arcade Mode

NINTENDO 64

Jogo 1 - *Wave Racer*
Quesito: Pontuação no Stunt Mode no circuito Dolphin Park
Jogo 2 - *Bettle Adventure Racing*
Quesito: Menor tempo no circuito Metro Madness

SONY PLAYSTATION

Jogo 1 - *Resident Evil 3 Nemesis*
Quesito: Maior pontuação no mini-jogo The Mercenaries
Jogo 2 - *Gran Turismo 2*
Quesito: Melhor tempo no Seattle Circuit

OS RECORDES

SONY PLAYSTATION

Jogo 1 - *Resident Evil 3 (The Mercenaries)*
1º - Alexandre Lopes (Mik $2543)
2º - Tarcísio Lopes (Mik $2518)

NINTENDO 64

Jogo 3 - *Diddy Kong Racing*
- Circuito Ancient Lake
1º - Alexandre Lopes (0:51:13)
2º - Endrigo C. Gurgel (0:51:16)
- Circuito Fossil Canyon
1º - Alexandre Lopes (1:20:45)
2º - Janio Lindemann (1:23:53)

Jogo 1 - *Wave Racer*
- Pontuação do Stunt Mode no Dolphin Park
1º - Marcos C. Schivitz (20.783)
2º - Alexandre Lopes (16.536)

PASSWORD EM WILD ARMS 2ND IGNITION JAPONÊS

Cara Gamers, o motivo pelo qual estou lhe escrevendo é que estou jogando o CD de Wild Arms 2nd Ignition japonês e estou com um pequeno problema. Fiquei preso logo após voltar de uma missão num castelo abandonado. Fico sabendo um pouco da história de Brad no continente de gelo onde tem 9 colunas de gelo que ficam perto do castelo abandonado citado acima. Logo após volto para a ponte que liga o continente de gelo com o deserto, e pelo comunicador fico sabendo que tenho que procurar uma prisão no deserto. Chegando lá, não consigo mais sair, pois encontro um computador em que me separo de um dos meus personagens, Brad, sigo a missão com os outros e logo adiante encontro uma porta que só pode ser aberta com um certo password. Aí é que está o meu problema, pois já tentei de tudo e todas as palavras que aparecem nas conversas dos personagens. Vocês que são verdadeiros detonadores de RPGs (eu os considero os melhores quando se fala em RPGs japoneses, por isso recorri a você), se tiverem este password, por favor publiquem. Já dei esta batalha como vencida, já não sei mais o que fazer, já perdi todas as esperanças, as forças e até o meu almoço por causa deste password. Preciso dormir, mas toda vez que eu tento me vem na memória a tela do bendito password e só vocês podem fazer com que eu durma em paz. Espero que me ajudem nesta batalha difícil. Agradecimentos da turma dos detonadores: Otávio (Murissoca), Evanildo (Maria), Igo) (Kuma) e Cristiano (Pipoca).

OTÁVIO SILVA AMORIM — AMÉLIA RODRIGUES - BA

Este é o verdadeiro quadro do desespero. É realmente triste quando você lança mão de todos os recursos ao seu alcance mas nada parece dar certo. Vamos tentar ajudá-lo, Otávio. Você deve estar falando de um dos esconderijos de Odessa (o grupo terrorista com o qual você está lutando), no deserto na parte oeste do mapa. Lá, realmente há uma porta que requer uma password para ser aberta. Como sua versão é japonesa, realmente seria difícil descobrir a palavra certa. Insira as letras トロム, que formam a palavra "toromu" em katakana, e a porta deverá se abrir. Se quiser mais facilidade, além de poder entender melhor a história do game, já saiu a versão americana de Wild Arms 2nd Ignition. Se quiser continuar jogando a versão japonesa e encontrar mais dificuldades, escreva pra gente.

CLUBES

Envie o nome, endereço e uma pequena descrição sobre seu clube!

1. **Clube Animalesco**
R. Osvaldo Pfutzenreuter, 67, Pilarzinho, Curitiba - PR CEP 82115-450 (fireballgames@bol.com.br)
Não cobramos inscrição. Temos carteirinha, jornal mensal e um serviço por telefone ou e-mail com dicas, códigos e truques para N64 e PS.

2. **Pro Racers Association**
Rua Aurélio Reis, 43, Bairro Jardim Itú, Porto Alegre - RS CEP 91380-330
Exclusivo para jogos de corrida para Playstation, tipo simulation e arcade. Respondemos qualquer dúvida sobre jogos de corrida e damos dicas.

3. **Legacy of Players**
Bispo Eugênio Demazenod, 13, Vila Alpina, São Paulo - CEP 03206-040
Trocamos dicas, códigos de Game Shark só para PS. Como estamos nos formando agora, carteirinha é questão de tempo. Perguntas e dúvidas, escreva.

4. **FIWOC - Federação Internacional** Word Champion
R. João Romão Siqueira, 22, Centro, Cabo Verde - MG CEP 37880-000
Se você é fanático por jogo de futebol, associe-se já. Carteira de sócio grátis, além de vários acessórios. Visite nosso site em: www.fiwoccampeonatao.com.br

5. **Fire Star Club**
Rua Dr. Azevedo Sodré, 127, Jardim Planalto, São Paulo - SP CEP 04937-080
Trabalhos com todos os consoles (inclusive portátil e PC). Se você quer dicas, códigos de Game Shark, detonados. O que você está esperando? Escreva já!

AVISO IMPORTANTE — NÃO NOS RESPONSABILIZAMOS POR QUALQUER ENVIO DE DINHEIRO AOS CLUBES.

SEÇÃO Noiado!

FRASE DO MÊS DESTA SEMANA! *Até a vista (porque não sei escrever As tala vista) Baby.*
Leandro (bebezão) e Ismene (anão)

Olá, alienígenas da Gamers!............ Desculpe pela pausa, estava trocando minhas pilhas, mas agora vamos ao que interessa: **1ª)** Quando sai Bananas de Pijamas VS Chiquititas? É verdade que o Guru do Gugu é o último chefe? **2ª)** Por falar em Guru do Gugu, é verdade que ele é legal pra chuchu? **3ª)** Em Final Fantasy VII, como o Cloud consegue fazer que outras pessoas entrem em seu corpo e como elas saem? O que ele faz para crescer rapidamente quando entra nas batalhas? Por hoje é só.

MOISÉS PRADO SOUSA — BELO HORIZONTE - MG

Bom, para responder a estas ilustres perguntas, trouxemos um convidados mais que especial: o próprio Guru do Gugu. E vamos às respostas: **1ª)** Aperta o Guru... — Sim. Bom, segundo o pestinh... quer dizer, o Guru, parece que sim. Segundo informações que conseguimos juntar, o game está sendo produzido em conjunto pela XNK e Cacpom para a placa Nahomem. Do lado dos Bananas nós teremos B1, B2 e todos os ursinhos, e do lado das Chiquititas teremos Pata, Mili e todas aquelas pragas lutando e desferindo Air Combos. Além do Guru do Gugu como chefe final (em 3 formas: sim, não e talvez), o Louro José também foi confirmado como personagem secreto. **2ª)** Aperta o Guru... — Precisa me amar... Opa, boneco errado. Aperta de novo... — Pikachu... Aiii, que choque. Maldito Pokémon! Tenta mais uma vez... — Pu pu pu... Quem trouxe este boneco do Mokona? Não sabiam que ele é Deus em Rayearth? Aperta de novo... — Talvez. Ah, esta sim é a sábia resposta do Guru. **3ª)** Aperta o Guru... — Vai apertar o (piii) da sua mãe, filho da (piii)... Ei, quem foi o engraçadinho que trouxe o boneco do xaropinho? Aperta a droga do Guru de novo... — Oh, I Love You Ken... Ah, boneca da Barbie importada já é apelação, tragam o Guru do Gugu de volta. Aperta o Guru... — Nãããã..... Blzk, póim, pluffff..... Pifou! Que porcaria de boneco do Paraguai. Vamos ter que nos virar com os NOSSOS conhecimentos. Por ter sido exposto ao Lifestream, Cloud tornou-se, digamos, "generoso", doador de orifícios. Dizem que ele está atrás de Sephiroth para tomar a sua gigantesca espada Masamune e que ele só anda com Tifa para ver se descola algumas roupas emprestadas. Entendeu porque as pessoas entram e saem de seu corpo com tamanha facilidade? Este também é o motivo pelo qual ele cresce repentinamente nas batalhas. Já Squall de Final Fantasy VIII prefere brincar de trenzinho, no papel de maquinista, pois todos vão atrás dele. O espaço tá acabando e as baboseiras também. Chau.

FERAS DO TRAÇO

Clayton Tavares de Alencar
São Paulo - SP

André A. de Souza
Bernardino de Campos - SP

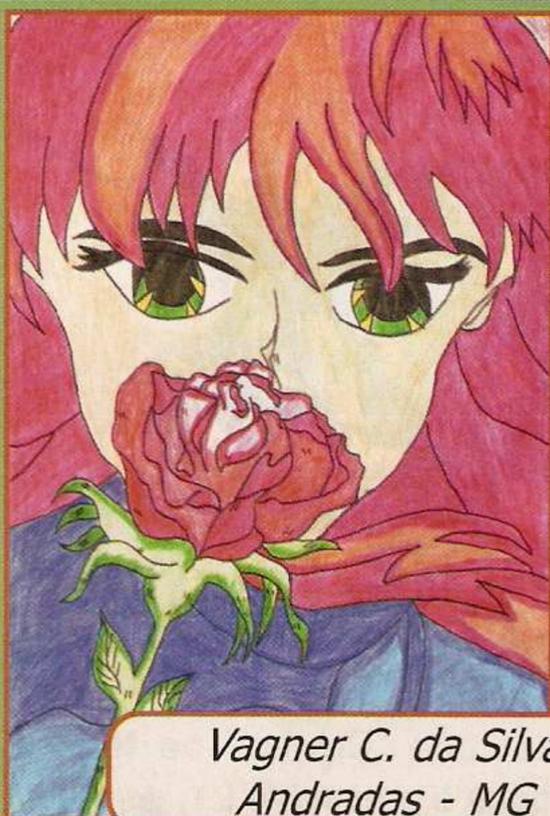
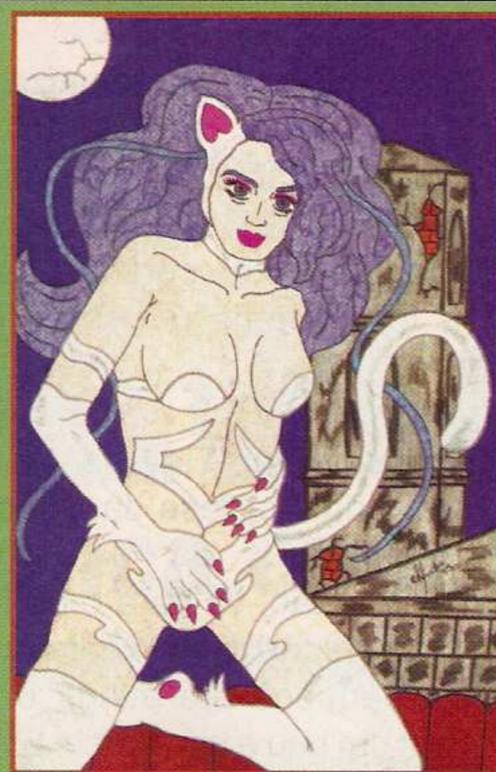
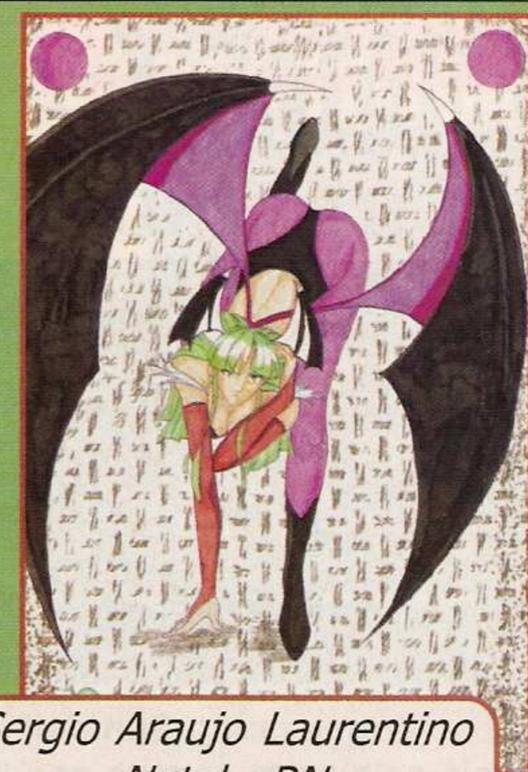
André Luiz Casemiro
São Paulo - SP

Ricardo Henrique Aleixo
Tiros - MG

Fagner Alves de Almeida
Itapevi - SP

Mauricio Costa Santos
Beberije - CE

Edson da C. Oliveira
Angra dos Reis- RJ

Pablio da S. Souza
São José do Rio Preto - SP

PLAYSTATION

GAUNTLET LEGENDS

Jogue como Sumner
Saia pela porta secreta na última fase de The Trench. Então, colete cinqüenta moedas na fase bônus para habilitar Sumner na tela de seleção de personagens.

Jogue como Minotaur
Vá para a fase Cliff de Mountain Kingdom. Encontre todos os switches e então, vá para a área com a saída. Não pise no portal de saída, ao invés disso, desça até ver um alçapão com um crânio e ossos. Pise nisto e você será transportado para uma sala com algumas moedas. Colete cinqüenta moedas para habilitar o Minotaur na tela de seleção de personagens.

Jogue como Falconess
Vá para a fase bônus de Castle World. Colete cinqüenta moedas para habilitar Falconess na tela de seleção de personagens. Ela tem os mesmos turbo attacks de Valkyrie.

Jogue como Jackal
Jogue na segunda fase de Ice World. Há um alçapão em um beco sem saída no topo da pilha de caixas no final. O alçapão é encontrado escalando as caixas. Então, circule ao redor até você ter a chance de voltar. De lá, pule para outro grupo de caixas, localizado antes da saída e pare sobre o alçapão. Colete cinqüenta moedas dentro da porta para habilitar Jackal na tela de seleção de personagens. Ele é a forma mais poderosa de Wizard.

Jogue como Tigress
Vá para a primeira fase da cidade. Encontre todos os switches principais e então, vá para o portal. Quando chegar ao portal, volte uma distância pequena até atingir uma colina com um baú e um switch. Evite morrer e acerte o switch. Na posição em que o switch está apontando você encontra alguns zumbis e o alçapão. Pare no alçapão e colete cinqüenta moedas para habilitar Tigress na tela de seleção de personagens.

Nova arma
Atinja o level 10 para receber uma nova arma. Atinja os levels 50 e 99 para novas armas adicionais.

Obter familiar
Atinja o level 25 para receber um familiar; Valkyrie recebe uma Eagle, Wizard recebe um Dragon, Archer recebe uma Butterfly e Warrior recebe uma Dragonfly. Atinja o level 50 para um familiar melhor.

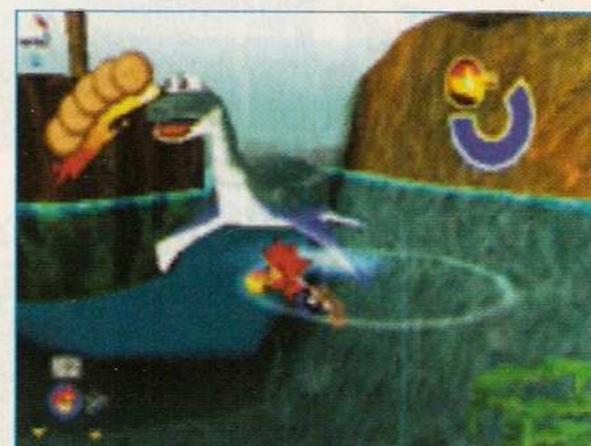
Anti-death permanente
Complete o game para receber anti-death permanente.

PLAYSTATION

FEAR EFFECT

Invencibilidade
Selecione "Credits" na tela de options e pressione L1, ▲, ↑, ↓, ○, ○, ▲, □, →, □.

PLAYSTATION

APE ESCAPE

99 explosion bullets
Para coletar até 99 explosion bullets, pause o game e pressione: R2, ↓, L2, ↑, →, ↓, →, ←.

Espelho retrovisor
Durante o Ski mini-game, pressione os botões L1 e R1 para obter um espelho retrovisor.

Salvar uma vida
Quando cair de um precipício, pressione START e escolha EXIT. Então você irá para a time station com a mesma quantia de vidas de antes de cair.

PLAYSTATION

BIG AIR

Todos os cursos

No menu principal, pressione →, ←, →, ←, V, H, V, H. "Cheat: Open Countries" irá aparecer no topo da tela se feito corretamente. Agora, todos os cursos estarão disponíveis em qualquer Free Mode.

Habilitar boards

No menu principal, pressione uma das seguintes seqüências de botões para ativar a board correspondente. "Cheat: Secret Board" irá aparecer no topo da tela título. Então, na tela Select Board, selecione o ícone Pitbull e pressione ← ou → para escolher uma board.

Accolade Board: pressione →, ←, →, ←, H, V, V, H

Angel Board: pressione →, ←, →, ←, H, V, H, V

Big Air Board: pressione →, ←, →, ←, H, H, H, V

Daniel's Board: pressione →, ←, →, ←, V, H, H, V

Fire Board: pressione →, ←, →, ←, H, V, H, H

Jimmy's Board: pressione →, ←, →, ←, H, V, V, V

John's Board: pressione →, ←, →, ←, V, H, H, H

Steve's Board: pressione →, ←, →, ←, H, H, V, V

TD5 Board: pressione →, ←, →, ←, H, H, V, H

PLAYSTATION

GUITAR FREAKS

Battle Mode

Para acessar o modo battle, pressione PICK, GREEN, GREEN, PICK, na tela de seleção de modo. O Battle Mode deixa o 2 player mais competitivo fazendo com que ambos os jogadores joguem a mesma coisa.

PLAYSTATION

WILD ARMS

Temple of Memory

A password para o Memory Temple é "Emiko".

Two-Player Battles

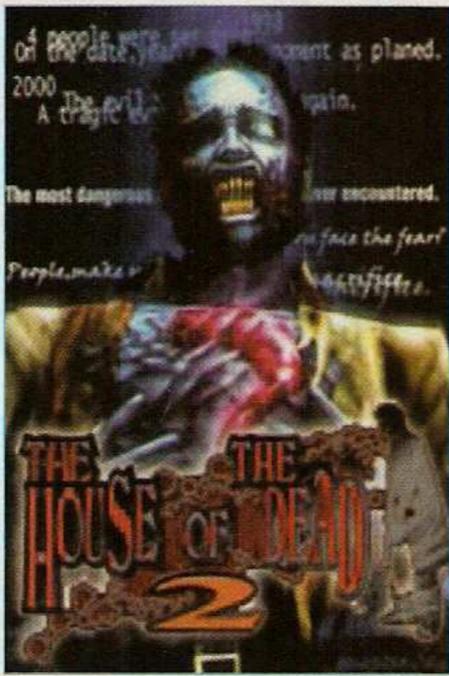
Durante uma batalha, insira um segundo controle no slot 2 e o jogador com o segundo controle poderá usar os personagens.

NEO GEO POCKET

PUYO POP

Opção Special Custom

Na tela Mode Select, escolha Option pressionando A+B ao mesmo tempo. A opção Special Custom está localizada na tela Custom.

DREAMCAST

HOUSE OF THE DEAD 2

Todos os itens (modo Original)

Para ter todos os itens no modo Original, complete o modo training em todos os níveis de dificuldade.

Bonus Room

Para acessar a Bonus Room você deve completar o game sem matar nenhum refém ou permitir que qualquer refém seja morto.

Exibir score

Para exibir seu score, pressione ← (duas vezes), → (três vezes), ←, → e então Start. Se o código entrar corretamente, um "0" irá aparecer no canto superior esquerdo da tela.

Death Bullets

Você pode obter as death bullets na fase três. Tudo o que você precisa é de 2.0 bullets. Espere até você atingir o refém no barco, e não o salve (se você salvá-lo, as 2.0 bullets, grenade launcher ou shotgun aparecerão na parte de trás do barco. Após isso, não o salvando, você irá para uma seção onde há pirhana pulando fora d'água, atire na porta atrás com 2.0 bullets e as death bullets deverão estar lá.

Free Play

Para acessar o free play no menu de options termine o modo Boss com todas as estrelas. O Free play estará disponível em continue. Nota: isto é para a versão americana de The House of the Dead 2.

Death Bullets infinitas

No modo Boss, complete todas as opções (incluindo Emperor e Fight All Bosses) cinco vezes de forma que estrelas se tornem vermelhas. Você será então habilitado a selecionar Death Bullets cada vez que começar o modo Original.

Napalm Gun

Para obter a napalm gun, obtenha um perfect head shot nos primeiros três zumbis no Stage One. Se obtiver sucesso, suas cabeças voarão fora e uma nova arma irá aparecer no chão. Atire nisto e a napalm é sua.

Nunca recarregar

Quando você for atirar em um zumbi, pressione o botão de reload e o de fogo ao mesmo tempo.
Nota: faça isso toda vez que for atirar.

1 tiro mata e ammo ilimitada

Termine o modo training na dificuldade 5 red star em cada estágio training para um bom prêmio.

Jogar como Gary no modo 1-player

Para jogar com Gary no modo 1 player, ao invés de colocar o controle no slot para player 1 coloque na segunda abertura e você poderá jogar como Gary ao invés de James.

Opção Red Blood

Para conseguir a opção red blood em House of the Dead 2 você precisa completar o game no modo original. Então, após isso, volte para o menu de options. Agora haverá a opção para cor do sangue.

Créditos ilimitados (modo Original)

Para continues ilimitados no modo Original, complete os modos training e boss.

Habilitar as opções "Emperor" e "Fight All Bosses"

Para habilitar as opções "Emperor" e "Fight All Bosses", complete o modo boss e obtenha um ranking para todos os chefes.

DREAMCAST

4 WHEEL THUNDER

Largada rápida

Quando a palavra "Go" aparecer, pressione R + A.

Jackpot Cheat

Após terminar uma corrida no modo Championship, salve seu game para tentar o jackpot. Se você não ganhar na primeira tentativa, recarregue o game no menu de options e continue tentando até ganhar.

DREAMCAST

SPEED DEVILS

Todos os carros e pistas

Durante o jogo, pressione B, →, B, →, ↑, B, ↑.

Voltas infinitas

Quando selecionar pistas, vá para a tela da options. Então, mude a opção weather para sun, time para day, mirror on, nitro on, checkpoint on e as outras duas para off. Você obterá busters infinitos também. Se não funcionar, faça primeiro o código para todos os carros e pistas.

Jogar na Class S no modo championship

No modo championship, se você terminar a Class A (vencendo Driver X pelo menos 3 vezes), Driver X pergunta se você quer correr com ele. Você pode usar o carro dele se você vencer a partida e passará para a Class S. Nesta classe, todos os inimigos são os mesmos da Class A, exceto Driver X.

DREAMCAST

GTa2

GRAND THEFT AUTO 2

Começar com $500,000

Entre com MUCHCASH como um nome e comece um new game.

PC

RESIDENT EVIL 2

Jogando como Ada e Chris Redfield

Termine ambos os cenários com um rank A. Você irá receber armas poderosas, a missão 'Hunk' e uma outra chamada 'Ex-Battle' que não estava disponível na versão do PSX. Na missão 'Ex-Battle' você pode jogar como Leon, Claire, Ada e o personagem bônus do primeiro Resident Evil - Chris Redfield. Cada personagem terá seu próprio arsenal. A missão consiste em encontrar 4 anti-BOW bombs na delegacia. Os personagens irão começar do lab e deverão voltar para a delegacia para encontrar isso.

Alternativamente você pode jogar essa missão especial, incluindo 'Tofu', acessando o Windows 9x's registry editor. Procure por HKEY_LOCAL_MACHINE\ SOFTWARE\ CAPCOM\ RESIDENT EVIL2\ e entre no value '8'.

Super Stamina

Para invulnerabilidade limitada, misture as herbs green, blue e red nesta ordem. Você de misturar as herbs nesta ordem, ou elas não funcionam. Green e Blue devem ser misturadas juntas primeiro, então, você adiciona a red herb.

PC

ARMY MEN: WORLD WAR

Cheat mode

Digite **!throw me a frickin bone here** durante o jogo para habilitar o cheat mode. Então, entre com um dos códigos seguintes durante o game para ativar a função correspondente.

Pular missão: **!cut to the chase**
Debug mode: **!rate me**
Fracassar na missão: **!the meek**
Desabilitar AI: **!oh behave**
Habilitar AI: **!mojo**
Unidade recebe três bombing airstrikes: **!heavenly glory**
Unidade recebe três napalm airstrikes: **!this one goes to eleven**
Unidade recebe três recons: **!peep show**
Unidade recebe nove blue disguises: **!i woke up this morning**
Unidade recebe nove gray disguises: **!incognito**
Unidade recebe flak jacket: **!whistle and flute**
Unidade recebe ammo ilimitada para sniper rifle: **!yippee!!!**
Unidade recebe air attack ilimitado: **!roody-pooh**
Unidade recebe plastic mending kit ilimitado: **!florence**
Soldados mais rápidos: **!pump me up**
Destruir unidades selecionadas: **!time for bed**
Item/efeito ilimitado: **!mona lisa**
Remover difarces: **!let me down**

PC

IMPERIUM GALACTICA II: ALLIANCES

Todas as naves

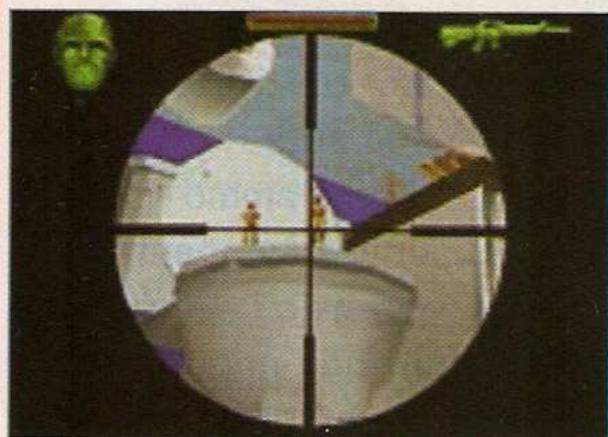
No menu principal, digite LISTE-NUPEVERYBODY! e então ghettoblaster

Todas as armas

No menu principal, digite LISTE-NUPEVERYBODY! e então shootem'

God Mode

No menu principal, digite: LISTENUPEVERYBODY! e então dienodie

NINTENDO 64

ARMY MEN: SARGE'S HEROES

Todos os personagens no modo Multi-player

Entre com VRCLN como uma password.

Todas as armas

Entre com a password NSRLS.

Circular as armas ao contrário

Para olhar suas armas na ordem reversa, segure o botão Z e pressione B durante o jogo para circular as armas.

Debug Mode

Entre com a password THDTST.

Munição máxima

Entre com a password MMLVSRM.

Mini Mode

Entre com a password DRVLL-VSMM.

Passwords

Level	Password
Attack	LNLGRMM
Spy Blue	TRGHTR
Bathroom	TDBWL
Riff Mission	MSTRMN
Forest	TLLTRS
Hoover Mission	SCRDCT
Thick Mission	STPDMN
Snow Mission	BLZZRD
Shrap Mission	SRFPNK
Fort Plastro	GNRLMN
Scorch Mission	HTTTRT
Showdown	ZBTSRL
Sandbox	HTKTTN
Kitchen	PTSPNS
Living Room	HXMSTR
The Way Home	VRCLN

Jogar como General Plastro

Entre com "PLSTRLVSVG" como uma password.

Jogar como Hoover

Use a password: plyhvr

Jogar como Vikki

Entre com "GRNGRLRX" como uma password.

Jogue como um Tin Soldier

Entre com TNSLDRS como uma password.

Reiniciar a fase

Para reiniciar a fase atual, segure L + R + C-▼.

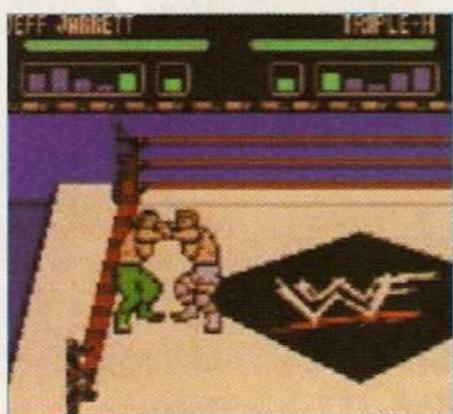
NINTENDO 64

BASS HUNTER 64

Vários cheats

Após pausar o game, selecione Options e então selecione Enter Cheat Code. Entre com uma das passwords seguintes para ativar o efeito correspondente:

Efeito	Password
Peixe ativo	HAPPYFISH
Big Head	HEADADBIGA
Pegar Al Linder	FISHMAN
Captura fácil	SUPERLURE
Dinheiro extra	ALLDCASH
Sons engraçados	SILLYSOUND
Peixe grande	MONDOFISH
Sem Competidores	NOCOMP
Sem penalidades	NOPENALTY
Sem impedimentos	BAGDSNAG
Peixe escasso	WHEREDFISH
Linha irrompível	SUPERSTRING
habilitar todos os lagos	ALLDLAKES
Habilitar todas as iscas	ALLDLURES
Habilitar Bathtub Boat	RUBADUBDUB
Habilitar barco rápido	HYPERBOAT
Habilitar barco lento	WHATADRAG
Vencer o torneio	IWINIWIN

GAME BOY COLOR

WWF WRESTLEMANIA 2000

Passwords

Billy Gunn

Oponente	Password
Road Dogg	PJH!
Val Venis	PJHT
Jeff Jarrett	PJKB
Shawn Michaels	PJM6
Big Boss Man	PJN9
Ken Shamrock	PJRW
The Big Show	PJSS
Shawn Michaels	PJWZ
Triple-H	PJXC
X-Pac/Ken Shamrock	PJZX
Steve Austin	PJ18
Undertaker	PJ3P
Kane	PJ59
The Rock	PJ7N
Mankind	PJ!C
Kane	PKBY
The Big Show	PKDY

Steve Austin

Oponente	Password
Ken Shamrock	CSD7
Jeff Jarrett	CSGQ
Road Dogg	CSK8
X-Pac	CSL3
Billy Gunn	CSP6
Val Venis	CSQS
Big Boss Man	CSTP
X-Pac	CSVW
Triple-H	CSX9
Big Show	C525
Shawn Michaels/Val Venis	CS0T
Kane	CS4L
Mankind	CS66
The Rock	CS8K
The Undertaker	CS!9
Mankind	CTCV
Big Boss Man	CTFV

The Rock

Oponente	Password
Ken Shamrock	FSDM
Jeff Jarrett	FSH4
Road Dogg	FSKN
X-Pac	FSLH
Mr. Ass	FSPL
Val Venis	FSR6
Big Bossman	FSS3
X-Pac	FSW9
Triple-H	FSXP
Shawn Michaels	FSZ7
Big Show	FS2K
Kane	FS30
Mankind	FS6L
Undertaker	FS7Z
Steve Austin	FS!P
Mankind	FTB8
Big Boss Man	FTD8

Undertaker

Oponente	Password
Val Venis	2BDM
Road Dogg	2BH4
X-Pac	2BKN
Billy Gunn	2BLH
Ken Shamrock	2BPL
Big Boss Man	2BRN
Shawn Michaels	2BS3
Billy Gunn	2BW9
Triple-H	2BKP
Kane	2B2K
The Big Show	2B30
Mankind	2B6L
The Rock	2B7Z
Steve Austin	2B!P
Mankind	2CB8
Shawn Michaels	2CD8

GAME BOY COLOR

FINAL FANTASY LEGEND II

Sound Test

Na tela título, pressione simultaneamente Select, B e Start. Um menu de sound test irá aparecer.

GAME BOY COLOR

YOSHI'S COOKIE

Fases extras

Mude music para off, fixe a velocidade para high e o round para 10. Agora, segure ↑ e pressione Select. O round deverá ir para "11" e para avançar para fases acima, pressione Select.

GAME BOY COLOR

RAYMAN

99 vidas

Pause o game e então pressione A, →, B, ↑, A, ←, B, ↓, A, →, B, ↑, A, ←, B.

Energia cheia

Pause o game e então pressione B, →, A, ↑, B, ←, A, ↓, B, →.

World map

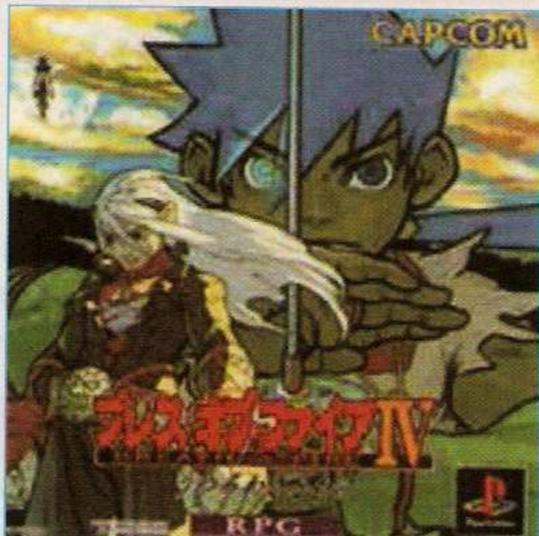
Pause o game e então pressione A, ←, A, ←, A, B, →, B, ↑, B, A, ←, A, ↓, A.

Todos os poderes

Pause o game e então pressione →, ←, ↑, ↓, A, ↑ (2 vezes), ↓, B, → (2 vezes), ← (2 vezes), A.

GAME SHARK

PRÓDICAS

PLAYSTATION

BREATH OF FIRE IV

High Speed Mode
.... 80159CB8 0001
Max Zil 80112D80 967F
.... 80112D82 0098
Tempo = 00'00 .. 80112D90 0000
.... 80112D92 0000
.... 80112D94 0000
Tempo = 999'59'
.... 80112D90 03E7
.... 80112D92 0000
.... 80112D94 3B3B
Todos os personagens com Max status B0060098 00000000
.... 80112956 0063
.... B0060098 00000000
.... 90112958 0098967F
.... B0060098 00000000
.... 80112960 270F
.... B0060098 00000000
.... 801129A8 270F
.... B0060098 00000000
.... 80112964 03E7
.... B0060098 00000000
.... 801129AC 03E7
.... B0060098 00000000
.... 801129B0 03E7
.... B0060098 00000000
.... 901129B2 03E703E7
.... B0060098 00000000
.... 901129B6 03E703E7

Personagem principal - RYU

Level 99 .... 80112956 0063
Exp total 80112958 967F
.... 8011295A 0098
HP atual 80112960 270F
HP máximo 801129A8 270F
AP atual 80112964 03E7
AP máximo 801129AC 03E7
CP 801129B0 03E7
Attack Power 801129B2 03E7
Defence Power
.... 801129B4 03E7
Speed 801129B6 03E7
Wisdom (Magic Pow)
.... 801129B8 03E7
Weapons
.. 301129CC 00XX (XX = 01-57)
Armor
.. 301129CD 00XX (XX = 01-45)
Option
.. 301129CE 00XX (XX = 01-55)
Master
.... 301129D0 000X (X = 1-C)

NINA

Level 99 .... 801129EE 0063
Exp total 801129F0 967F
.... 801129F2 0098
HP atual 801129F8 270F
HP máximo 80112A40 270F
AP atual 801129FC 03E7
AP máximo 80112A44 03E7
CP 80112A48 03E7
Attack Power ... 80112A4A 03E7
Defence Power
.... 80112A4C 03E7
Speed 80112A4E 03E7
Wisdom (Magic Pow)
.... 80112A50 03E7
Weapons
... 30112A64 00XX (XX = 01-57)
Armor
... 30112A65 00XX (XX = 01-45)
Option
... 30112A66 00XX (XX = 01-55)
Master
.... 30112A68 000X (X = 1-C)

GLAY

Level 99 .... 80112A86 0063
Exp total 80112A88 967F
.... 80112A8A 0098
HP atual 80112A90 270F
HP máximo 80112AD8 270F
AP atual 80112A94 03E7
AP máximo 80112ADC 03E7
CP 80112AE0 03E7
Attack Power ... 80112AE2 03E7
Defence Power
.... 80112AE4 03E7
Speed 80112AE6 03E7
Wisdom (Magic Pow)
.... 80112AE8 03E7
Weapons
.. 30112AFC 00XX (XX = 01-57)
Armor
.. 30112AFD 00XX (XX = 01-45)
Option
.. 30112AFE 00XX (XX = 01-55)
Master
.... 30112B00 000X (X = 1-C)

SISAS

Level 99 .... 80112B1E 0063
Exp total 80112B20 967F
.... 80112B22 0098
HP atual 80112B28 270F
HP máximo 80112B70 270F
AP atual 80112B2C 03E7
AP máximo 80112B74 03E7
CP 80112B78 03E7
Attack Power ... 80112B7A 03E7
Defence Power
.... 80112B7C 03E7
Speed 80112B7E 03E7
Wisdom (Magic Pow)
.... 80112B80 03E7
Weapons
... 30112B94 00XX (XX = 01-57)
Armor
... 30112B95 00XX (XX = 01-45)
Option

... 30112B96 00XX (XX = 01-55)
Master
.... 30112B98 000X (X = 1-C)

IRAS

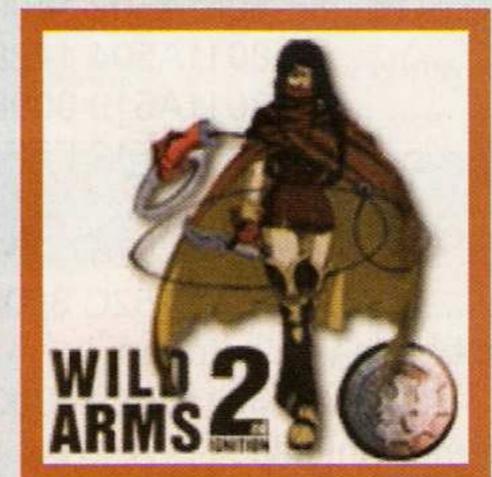
Level 99 .... 80112BB6 0063
Exp total 80112BB8 967F
.... 80112BBA 0098
HP atual 80112BC0 270F
HP máximo 80112C08 270F
AP atual 80112BC4 03E7
AP máximo 80112C0C 03E7
CP 80112C10 03E7
Attack Power 80112C12 03E7
Defence Power
.... 80112C14 03E7
Speed 80112C16 03E7
Wisdom (Magic Pow)
.... 80112C18 03E7
Weapons
.. 30112C2C 00XX (XX = 01-57)
Armor
.. 30112C2D 00XX (XX = 01-45)
Option
.. 30112C2E 00XX (XX = 01-55)
Master
.... 30112C30 000X (X = 1-C)

MASTER

Level 99 .... 80112C4E 0063
Exp total 80112C50 967F
.... 80112C52 0098
HP atual 80112C58 270F
HP máximo 80112CA0 270F
AP atual 80112C5C 03E7
AP máximo 80112CA4 03E7
CP 80112CA8 03E7
Attack Power ... 80112CAA 03E7
Defence Power
.... 80112CAC 03E7
Speed 80112CAE 03E7
Wisdom (Magic Pow)
.... 80112CB0 03E7
Weapons
.. 30112CC4 00XX (XX = 01-57)
Armor
.. 30112CC5 00XX (XX = 01-45)
Option
.. 30112CC6 00XX (XX = 01-55)
Master
.... 30112CC8 000X (X = 1-C)

FUOWARU

Level 99 .... 80112CE6 0063
Exp total 80112CE8 967F
.... 80112CEA 0098
HP atual 80112CF0 270F
HP máximo 80112D38 270F
AP atual 80112CF4 03E7
AP máximo 80112D3C 03E7
CP 80112D40 03E7
Attack Power 80112D42 03E7
Defence Power
.... 80112D44 03E7
Speed 80112D46 03E7
Wisdom (Magic Pow)
.... 80112D48 03E7
Weapons
.. 30112D5C 00XX (XX = 01-57)
Armor
.. 30112D5D 00XX (XX = 01-45)
Option
.. 30112D5E 00XX (XX = 01-55)
Master
.... 30112D60 000X (X = 1-C)
Todos os itens infinitos (versão Caetla) B0760002 00000001
.... 80112D98 6301
ou (Game Shark V2.0)
.... 50007602 0001
.... 80112D98 6301
Todas as armas infinitas (versão Caetla) B0570002 00000001
.... 80112F98 6301
ou (Game Shark V2.0)
.... 50005702 0001
.... 80112F98 6301
Armor infinita (versão Caetla)
.... B0450002 00000001
.... 80113198 6301
ou (Game Shark V2.0)
.... 50004502 0001
.... 80113198 6301
Todos os acessórios infinitos (versão Caetla)
.... B0550002 00000001
.... 80113398 6301
ou (Game Shark V2.0)
.... 50005502 0001
.... 80113398 6301
Treasure infinito (versão Caetla)
.... B02C0001 00000001
.... 30113598 6301
ou (Game Shark V2.0)
.... 50002C02 0001
.... 30113598 6301
Skill List .... 801135C8 FFFF
.... 801135CA FFFF
.... 801135CC FFFF
.... 801135CE FFFF
.... 801135B0 0FFF

PLAYSTATION

WILD ARMS 2

Códigos feitos e testados no Game Shark versão 3.2

Enable Code (deve ser ativado)
.... D0028354 023A

.... 80028356 1000

Códigos variados

Gimel Coin infinita (continues)
.... 30125688 00FF

Dinheiro infinito
.... 8011AEEC FFFF

Dinheiro máximo
.... 8011AEEC 967F
.... 8011AEEE 0098

Todos os itens (GS 2.2 ou superior) 5000FF02 0001
.... 8011ABE8 FE00
.... 50008102 0001
.... 8011ADE8 FEFF

1 luta para Level 99
.... 800FB620 967F
.... 800FB622 0098

1 luta para dinheiro máximo
.... 800FB61C 967F
.... 800FB61E 0098

Itens infinitos (todas as posições)
.... 80037302 2400

Salvar em qualquer lugar (pressione L2+X) D00F5F9C 0001
.... 3011AB28 0080
.... 8011A4DC 5390
.... 8011A4DE 8014
.... 8011A4E8 5000
.... 8011A4EC BC00
.... 8011A4EE FFFF
.... 8011A4F0 F000
.... 8011A4FA 0003
.... 8011A502 1400
.... 8011A504 1428
.... 8011A510 0006
.... 8011A512 FFFF
.... 8011A524 004F
.... 8011A526 0006
.... 8011A52C 8000

Sem batalhas aleatórias
.... 8011E010 0000

PS Points infinitos
.... D017A22C 1823
.... 8017A22E 0060

ARMS Bullets infinitas
.... 8009AD3E 0040

Upgrade ARMS infinitos (nota 1)
.... 8009AA30 0000

HP infinito (todos os aliados - GS 3.0 ou superior)
.... 5000087C 0000
.... 8011A72C 270F

HP máximo (todos os aliados - GS 3.0 ou superior)
.... 5000087C 0000
.... 8011A730 270F
.... 5000087C 0000
.... 8011A734 270F

FP infinito (todos os aliados - GS 3.0 ou superior)
.... 5000087C 0000
.... 8011A73A 03EE
.... 5000087C 0000
.... 8011A73C 03EE

Str máximo (todos os aliados - GS 3.0 ou superior)
.... 5000087C 0000
.... 8011A73E 03E7
.... 5000087C 0000
.... 8011A740 03E7

Vitality máximo (todos os aliados - GS 3.0 ou superior)
.... 5000087C 0000
.... 8011A746 03E7
.... 5000087C 0000
.... 8011A748 03E7

Sorcery máximo (todos os aliados - GS 3.0 ou superior)
.... 5000087C 0000
.... 8011A74E 03E7
.... 5000087C 0000
.... 8011A750 03E7

Response máximo (todos os aliados - GS 3.0 ou superior)
.... 5000087C 0000
.... 8011A756 03E7
.... 5000087C 0000
.... 8011A758 03E7

Max Luck (todos os aliados - GS 3.0 ou superior)
.... 5000087C 0000
.... 3011A77E 0004

100 PS Points (todos os aliados - GS 3.0 ou superior)
.... 5000087C 0000
.... 3011A795 0064

Todas as Personal Skills (todos os aliados - GS 3.0 ou superior)
.... 5000087C 0000
.... 8011A798 FFFF
.... 5000087C 0000
.... 8011A79A FFFF
.... 5000087C 0000
.... 8011A79C FFFF
.... 5000087C 0000
.... 3011A79E 00FF

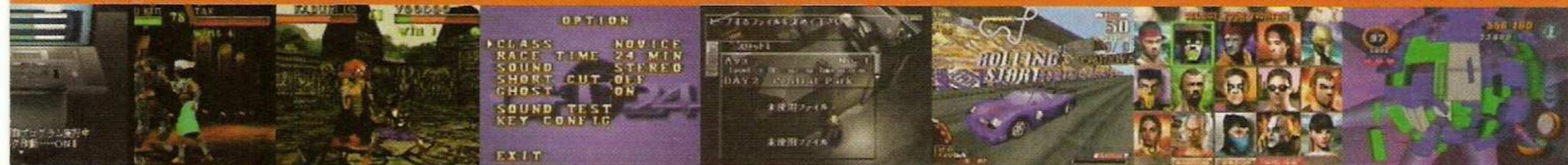
Todas as Force Abilities (todos os aliados - GS 3.0 ou superior)
.... 5000087C 0000
.... 3011A79F 00F0

Códigos modificadores de grupo

Slot 1 .... 3011A710 00??
Slot 2 .... 3011A711 00??
Slot 3 .... 3011A713 00??
Slot 4 .... 3011A714 00??
Slot 5 .... 3011A715 00??
Slot 6 .... 3011A716 00??

Dígitos para os códigos modificadores de grupo

00 - Ashley
01 - Brad
02 - Lilka
03 - Tim
04 - Kanon
05 - Marivel
06 - Anastasia
07 - Lucied
FF - Ninguém

Nota 1: com este código, contanto que seu ARM não esteja no nível 10 quando você ativa este código, você sempre estará habilitado a executar upgrade.

GAME BOY COLOR

BILL & TED'S EXCELLENT ADVENTURE

Vidas infinitas 0108E3CB
Modificador de level . 01??E4CB

Dígitos para o código modificador de Level

00 - Level 1
01 - Level 2
02 - Level 3
03 - Level 4
04 - Level 5
05 - Level 6
06 - Level 7
07 - Level 8
08 - Level 9
09 - Level 10

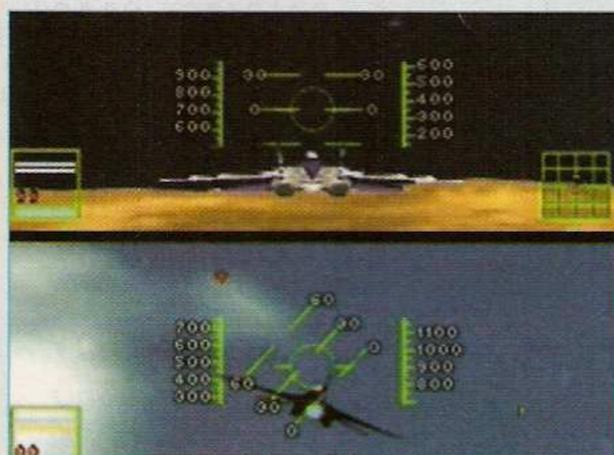
GAME BOY COLOR

OPERATION C

Vidas infinitas 010288C7
Ice Skate Shooting ...01020CC0
Correr no lugar enquanto atira (Mude para off para continuar)
...............................013A16C0
Sem inimigos, exceto em barcos (mude para off para conseguir armamento e ao final de cada estágio para continuar)
...............................010000C1
Deixar alguns soldados difíceis de serem mortos 01FF07C5
Ir na direção oposta (mude para off para a outra direção)
...............................01B015C0
Não poder ir a qualquer lugar)
...............................014D16C0
Sem tiros 010000CE
1 tiro 010000CF
2 tiros 010000D0
3 tiros 010000D1
4 tiros 010000D2
Sons de selva..........010200C1
Começar flutuando quando começa o game (nota 1)
...............................019009C0

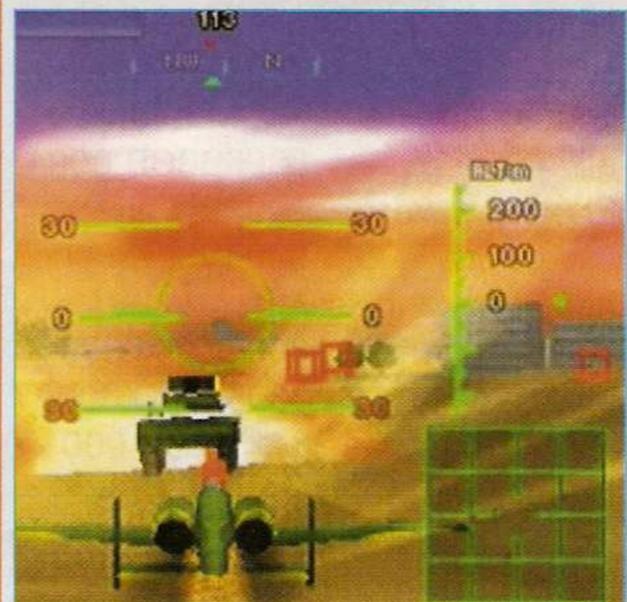
Nota 1: com este código, mude o botão do GS para descer. Quando você move para a esquerda ou direita, irá flutuar novamente. Deixa você invisível, mas poderá ser atingido. Para atirar na outra direção, esquerda, você deve segurar ← enquanto atira.

NINTENDO 64

AEROFIGHTERS ASSAULT

Códigos feitos e testados no Game Shark versão 3.30

Master Bryan's Activator 1 P1
.... D0275142 00??
Master Bryan's Activator 2 P1
.... D0275143 00??
Master Bryan's Dual Activator P1
.... D1275142 00??
Chaffs infinitos.. 8027E017 000A
Special Weapons infinitas
.... 8027E4D2 0002
Sempre ter F-15J Eagle
.... 8027CCEC 0010
Sempre ter X-29A A.T.D.
.... 8027CCED 0020
Armor Plane infinita
.... 8127CFF4 44A0
.... 8127CFF8 44A0
Energia infinita . 8027CFF5 00C8
.... 8027CFF9 00C8
Mudar velocidade do game
.... 8127CC00 ????
Selecionar velocidade da arma
.... 8027CC01 00??
Recarga ultra rápida de míssel
.... 8027E300 0001
Rocket Squad
.... 8027E107 0001
Tomahawk Squad
.... 8027E109 0001
Selecionar armas
.... 8027E023 00??
Game lento....... 8127CC00 0001
Extra Points...... D027A20C 0000
.... 8027A20C 00FF

Dígitos para os códigos modificadores de armas

00 - Chaff
01 - Jammings
02 - Air Mines
03 - Mahibishi
0A - 22mm BB Shot
0B - 22mm
0C - Hunai Shot
0D - Fireball
0E - Sabre
14 - Fire
15 - Tomahawk
16 - Ninja Glitch
17 - Fire Wave
1E - Rocket
1F - Phoenix
20 - Star
21 - Fire Arrow
28 - Ninjabeam

NINTENDO 64

ARMY MEN: SARGE'S HEROES

Códigos feitos e testados no Game Shark versão 3.21

Enable Code (deve ser ativado)
..........................F10507CC 2400
Master Bryan's Activator 1 P1
..........................D0142844 00??
Master Bryan's Activator 2 P1
..........................D0142845 00??
Master Bryan's Dual Activator P1
..........................D1142844 00??
Formato de tela melhorado
..........................8003177E 0001
..........................8003140D 0001
Visibilidade máxima
..........................80070F52 0001
Incendiary Bullets!
..........................80054C94 0001
Multiplayer Incendiary Bullets
..........................80054C81 0001
Flamethrowers inimigos não funcionam (nem os seus)
..........................8006D69D 0001
Habilidade do inimigo para te reconhecer diminui ligeiramente
..........................8005742D 0001
Flamethrowers disparam em todas as direções
..........................8006BD79 0020
As armas de todos flutuam quando se movem 8006B1B3 0020
Paredes somem quando você é atingido 80054C81 0002
Inimigos fazem o que você faz
..........................80054CAD 0020
Todos com Flamethrower Tank ativado 8006B3CB 0001
Flamethrower Tank nunca ativo
..........................8006B3C6 0001
Itens pegos invisíveis
..........................80055E54 0001
Música rápida.....8008425C 0001
Todas as armas..8115969E 0001
Começar com Max Ammo
..........................8115FCBE 0001
Imortal (invencibilidade)
..........................8115FCEE 0001
Continues infinitos
..........................81159692 0001
Invisibilidade 81159682 0001
Soldado estranho
..........................811596A2 0001
Jogar como Vikki
..........................811609A2 0008
Jogar como Plastro
..........................811609A2 0009
Jogar como The Big Green One
..........................811609A2 0007
Test Info 811599E6 0001

Códigos para as fases (nota 1)

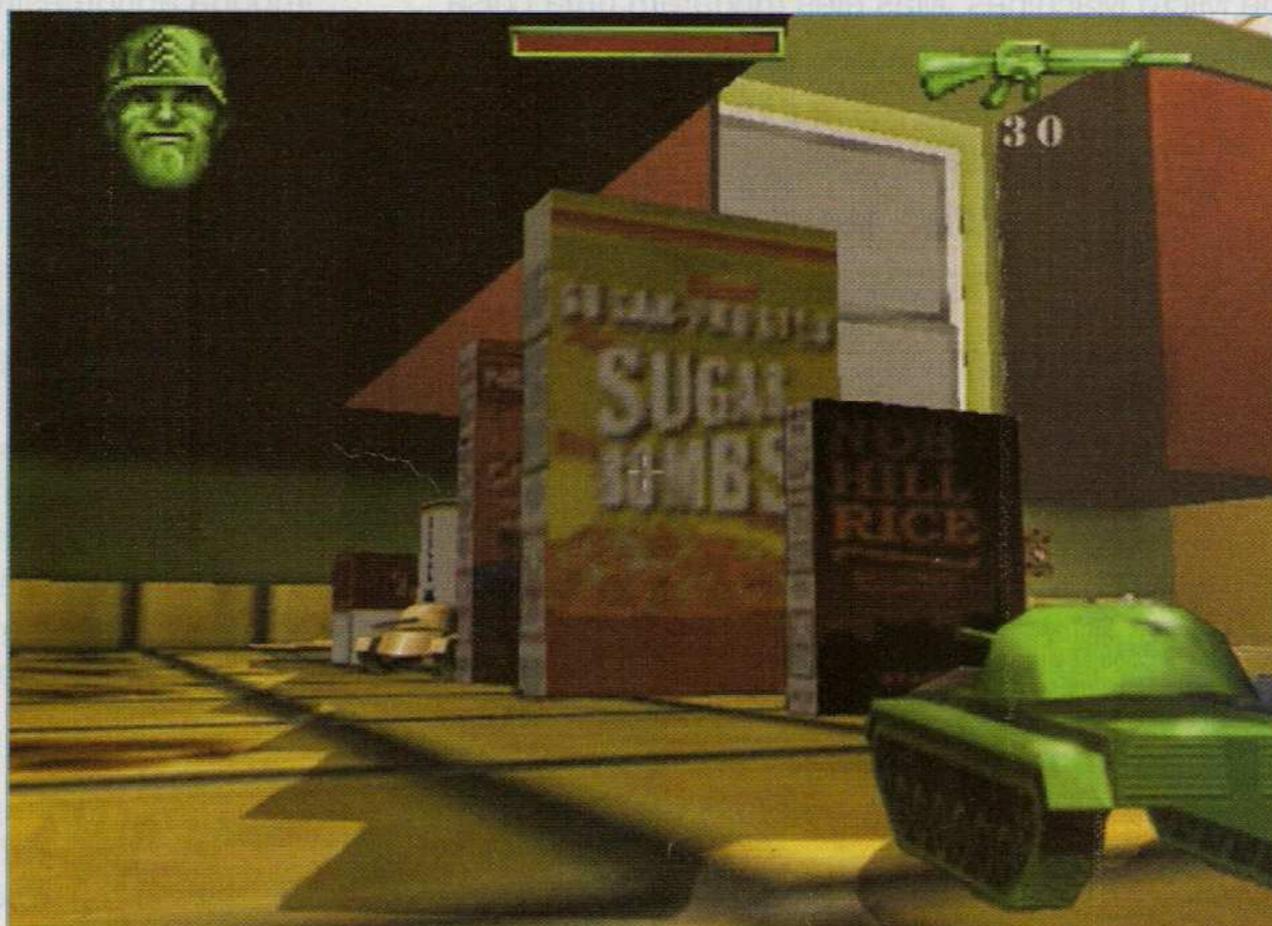
Spy Blue 81163FFA 0001
..........................8116403E 88A0
Bathroom 81163FFA 0001
..........................8116403E 88B4
Riff Mission 81163FFA 0001
..........................8116403E 88C8
Forest 81163FFA 0001
..........................8116403E 88E0
Hoover Mission ..81163FFA 0001
..........................8116403E 88F0
Thick Mission 81163FFA 0001
..........................8116403E 8908
Snow Mission 81163FFA 0001
..........................8116403E 8920
Shrap Mission 81163FFA 0001
..........................8116403E 8938
Fort Plastro 81163FFA 0001
..........................8116403E 8950
Scorch Mission...81163FFA 0001
..........................8116403E 8968
Showdown 81163FFA 0001
..........................8116403E 8980
Sandbox 81163FFA 0001
..........................8116403E 8994
Kitchen 81163FFA 0001
..........................8116403E 89A4
Living Room 81163FFA 0001
..........................8116403E 89B4
The Way Home ..81163FFA 0001
..........................8116403E 89C8
Ultra High Jump .810ACE50 3EFF
Super Jump........810ACE50 3E80
High Jump 810ACE50 3E40
Saltar realmente longe
..........................800ABD84 003F
Saltar mais longe
..........................800ABD84 003E
Mover mais rapidamente
..........................800ABD69 00FF
..........................800ABDA9 00FF
Inimigos gigantes
..........................800AC3A0 0040
Aumentar inimigos
..........................800AC3A1 00FF
Encolher inimigos
..........................800AC3A1 0001
Inimigos microscópicos
..........................810AC3A0 3E01
Aumentar a si mesmo
..........................800AC2ED 00FF
Diminuir a si mesmo
..........................800AC2ED 0001
Se tornar microscópico
..........................810AC2EC 3E01
Flight Mode? 811599EE 0001
Pressione Start para outro Debug Info 8115FCE2 0001
Apenas um "C" para ativar todas as fases 810989EC 4300
..........................810989EE 0000
..........................810989F0 0000
..........................810989F2 0000
..........................810989F4 0000
Inimigos lutam entre si (funciona melhor nas últimas fases)
..........................800585D8 0020
Sem inimigos nas fases
..........................80056D4C 0020
Menos inimigos nas fases
..........................80056688 0020
Inimigos não podem mirar
..........................8006D14C 0020
Inimigos têm que recarregar suas armas 8006D16A 0020
Paredes somem quando inimigo é atingido 800566D8 0020

Bullets danificam muito pouco 8006D15A 0020
Manipulação de arma melhorada 8009C014 003E
Campaign Command (CC) Afeta Mod para 'Resume' ....810A8C5E ????
Campaign Command (CC) Afeta Mod para 'Restart' ....810A8C76 ????
Campaign Command (CC) Afeta Mod para 'Orders' ....810A8C8E ????
Campaign Command (CC) Afeta Mod para 'Exit Level' ....810A8CA6 ????
Multiplayer Command (MC) Afeta Mod para 'Resume' ....810A8F4A ????
Multiplayer Command (MC) Afeta Mod para 'Restart' ....810A8F62 ????
Multiplayer Command (MC) Afeta Mod para 'Exit Level' ....810A8F7A ????
Não poder falhar na missão 810A04FA ED40
Todos com Dark Camoflauge ativada (GS 3.0 ou superior) 50000804 0000
........................81098F22 FAE4
Flamethrower com Air Buster Flame 810A536A 5008
........................810A5372 5008
Flamethrower com Cloud Flame 810A536A 5224
........................810A5372 5224
Flamethrower com Invisible Flame 810A536A 52A0
........................810A5372 52A0

Mini Mode 8115969A 0001
Modificador de matança para P1 (Multi) ....8033B9BC ????
Modificador de matança para P2 (Multi) ....8033BB78 ????

Dígitos para os códigos modificadores de Comando

59B8 - Line Mode!
6544 - Aumentar detalhe
6508 - Lights On Mode
6580 - Background Off
E5E4 - Recarregar Health Bar!
5A38 - Test Info
5CCC - Todas as armas
5C20 - Max Ammo
5D70 - Invisibilidade
5B50 - Invencibilidade
5948 - Stiff Mode
5A08 - Sombras claras/escuras
59F0 - Fog Line
5A48 - Aim Mode
5A40 - No Aim Mode
603C - Ordens
4DC0 - Jogar (P) Bootcamp
4DD8 - P Attack
4DF8 - P Spyblue
4E10 - P Bathroom
4E2C - P Riff Mission
4E48 - P Forest
4E64 - P Hoover Mission
4E7C - P Thick Mission
4E98 - P Snow Mission
4EB4 - P Sharp Mission
4ED0 - P Fort Plastro
4EEC - P Scorch Mission
4F08 - P Showdown
4F24 - P Sandbox
4F40 - P Kitchen
4F5C - P Living Room
4F78 - P The Way Home
4F94 - P Island
4FB0 - P Base
4FCC - P Sandcastle
4FE8 - P Bathroom (Multi)
5004 - P Kitchen (Multi)
5020 - P Town
503C - P Living room (Multi)
5058 - P Fort Plastro (Multi)
5074 - ? level (Glitchy)
5090 - ? level (Glitchy)
50AC - Win Game Sequence

Nota 1: você só pode ativar um destes códigos de cada vez.

MICRO M

AS MÁQUINAS ESTÃO MORTAS! VIVAM MUITO TEMPO MANÍACOS!

Micro Machines dominou os jogos de corrida de multiplayer por muitos anos. Para aqueles que não sabem, eram brinquedos parecidos com aqueles Matchbox. A diferença era que eles eram menores, eram bem pequenos, mas cresceram e venderam muito mesmo. É claro que como a maioria de jogos e brinquedos que vendem bem, os jogos de computadores seguiu e com o mesmo sucesso e eventualmente apareceu em todos os formatos. E com o passar do tempo chega um update para os sistemas com o nome de Micro Machines 2 e continuou sendo muito bom. Seguindo a introdução dos consoles da próxima geração, a CodeMasters se encontrou em um novo desafio. Micro Machines V3 foi o update de seu mega hit, com idéias novas e refrescantes para manter tanto os fãs quanto os jogadores casuais jogando. Mas os produtores não estão contentes em nos trazer mais uma doze de Micro Machines. Mas eles mudaram uma coisa...

Se 4 pneus eram bons, agora 2 pernas é ainda melhor. Estas pequenas criaturas são chamadas de Micro Maniacs e podem correr pular e escalar por uma grande variedade de circuitos. Devido ao tamanho destes caras, objetos normais parecem imensos Como exemplo churrasqueiras parecem um grande vulcão, o leite parece mais uma enxurrada, uma pia de cozinha parece um grande lago e entre muitas outras coisas. Os Micro Maniacs são o resultado dos experimentos conduzidos pelo Dr. Minimizer. O doutor acredita que está acabando a comida e o petróleo do mundo. Para salvar a humanidade disso ele diminuirá a população cerca de 360 vezes. E com estômagos menores haverá muito mais comida. Uma série de corridas está sendo feita para ver quem é o mais forte e corajoso de todos que irá ajudar o Dr. com seus experimentos.

Gráficos e som

MM começa com uma boa animação do pessoal do jogo. Do forte Vortex até o feioso MawMaw, cada um mostra para a câmera seus movimentos especiais. Não importa aonde estiver no jogo sempre haverão animações incríveis para olhar. Até mesmo no tempo de carregamento entre os rounds você pode controlar seus personagens para executar alguns movimentos. O jogo também mostra as estatísticas de cada Maniac e isso é útil para ver seus movimentos especiais. Quando começar a correr pelo jogo notará que o mundo é inteiramente 3D e com muitos obstáculos para passar. Muitas corridas permitem que pegue rotas alternativas ou até saia da pista para pegar os power ups que estão espalhados pelo cenário. Um exemplo perfeito disso é a pista retro Boost Track. A corrida acontece no quarto de uma criança dos anos 70, quando sair da pistas e ir para os montes de lixo, irá perceber os brinquedos retro e os vários itens espalhados. Logo depois você terá que entrar em um túnel que é uma calça boca-de-sino com flores bordadas e logo mais para frente você irá encontrar um video game no estilo do

PLAYSTATION

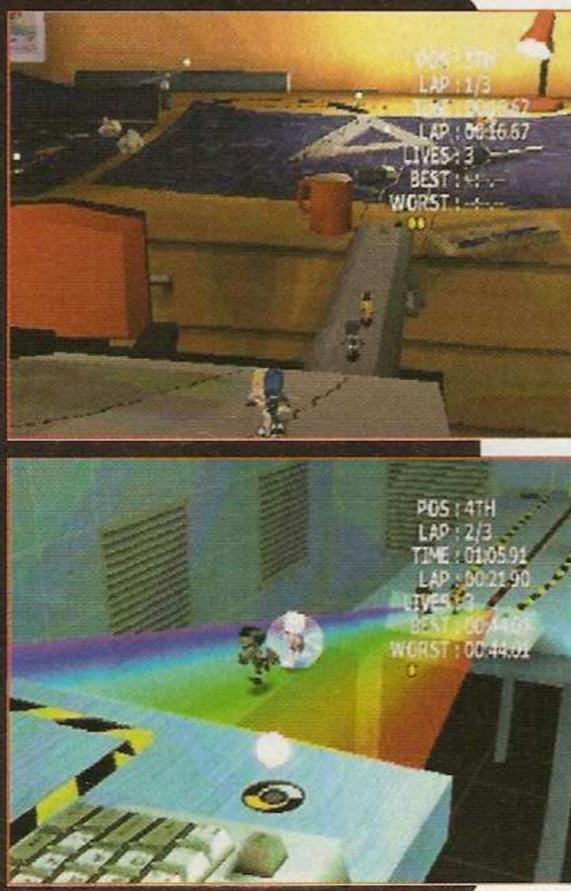
MICRO MANIACS

CODEMASTERS - CD
CORRIDA - 1 A 4 JOGADORES

GRÁFICO	4.5	INOVAÇÃO	3.9
SOM	3.8	DIVERSÃO	4.4
CONTROLE	4.1		

4.1

PRÓS
Ótimas animações Uma boa jogabilidade Bons detalhes gráficos

CONTRAS
O som

MANIACS

Atari com um jogo estilo Space Invaders. Muito legal! Os cursos de corrida que deve seguir são marcados de várias formas e cada um se encaixa com o cenário. Por exemplo a rota do banheiro é marcado com pasta de dente. Correndo pela cozinha a pista é marcada por pequenas bolinhas coloridas que são usadas para a decoração de bolos.

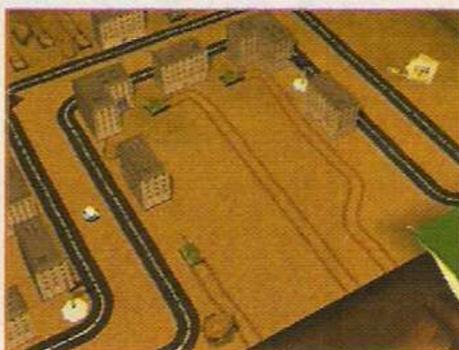
Os gráficos são claros, brilhantes e realistas e é fácil ver que muito tempo foi gasto para fazer os gráficos do jogo. Todos os personagens são muito bem animados e em 3D e podem serem vistos de qualquer ângulo. O ângulo de camera está agora perfeito, mostrando o adequado da corrida a ponto de te manter grudado na telinha até que a corrida acabe. Mais uma vez a CodeMasters nos deu um ótimo efeito sonoro e com belos toques. Cada personagem tem a sua própria voz e ficou óbvio que eles usaram muito tempo para fazer isso também.

A jogabilidade

Como somos grandes fãs da série Micro Machines temos que admitir que ficamos um pouco preocupados com a mudança das rodas para os pés no começo. Ainda bem, que após jogar um pouco esquecemos tudo sobre a mudança pois a jogabilidade é muito boa e podemos dizer que é ainda melhor, mas sim, bem parecida.

Para vocês que são novos para o fenômeno Micro, daremos uma breve explicação. O resto de vocês pode ir e ficar jogando por alguns instantes. As regras dependem do modo de jogo que escolher. Durante o modo de 1 jogador, Challenge você escolhe o seu personagem e corre em uma pista de 3 voltas contra o computador. Se terminar entre os dois primeiros poderá ir para outro circuito. E logo que descobrir todos estes novos circuitos, eles podem serem jogados no modo multiplayer. Os jogos de multiplayer são o forte da série Micro e é o porque de mais 3 modos de jogo. Vs, Time Trial e Vs. Teams. Cerca de 8 jogadores podem jogar ao mesmo tempo na mesma tela. Isso mesmo a tela não se divide. Mas como? Simples! Todos os corredores se alinham e começam a correr. A idéia é tirá-los da tela e logo que isso acontecer eles estarão fora. O último jogador que ficar na tela ganha um ponto, enquanto que o primeiro a sair da tela perde um ponto. O primeiro jogador a encher seus pontos é o vencedor. É bem rápido e furioso e o melhor de tudo, é divertido.

Todos os personagens podem correr, pular escalar e barrar o outro e para deixar as coisas mais interessantes há power-ups espalhados por toda a corrida. Em Micro Machines V3 estes eram armas novas e estas coisas. Agora é diferente, cada personagem tem seus próprios ataques especiais, mas só podem ser usados pegando os power-ups. Quanto mais power-ups pegar mais armas especiais poderá usar. Como mencionamos, as armas dependem inteiramente do personagem que escolheu, então Twister tem um ataque rodopiante, MawMaw usa a sua língua para pegar e engolir seu oponente, Beatbox tem um sonicboom e assim por diante. Cada personagem também tem um ataque especial secundário como bolas de fogo, yo yo e etc.

Os ambientes do jogo inclui cozinhas, banheiros, sala de brinquedos, laboratórios de ciência, estufas e etc. Você pode até entrar na corrida com um carro motorizado. Veja as imagens! Micro Maniacs é um jogo muito divertido de corrida com cerca de 35 pistas variadas e 12 personagens muito interessantes para pegar. Mas o modo multiplayer é definitivamente a melhor coisa. Então se prepare para a invasão dos Micro Maniacs, eles irão provar que o tamanho não é documento.

THEME PARK WORLD

PULE NOS TRILHOS DA ALEGRIA E CONSTRUA O SEU PRÓPRIO PARQUE

O Theme Park World tenta trazer o elemento da diversão da experiência de manuseio de negócios. Nós já vimos este tipo de jogo para o PSX com o original Theme Park, Sim City, Theme Hospital e Transport Tycoon. Mas agora é hora de construir o seu parque 3D definitivo em 8 ambientes, divididos em temas; Lost Kingdom, Halloween World, Space Zone e Water Land.

O jogo o coloca na posição de tanto chefe como empregado com a tarefa de construir o seu próprio parque. Isso inclui tudo desde pesquisar e construir montanhas-russas e contratando e demitindo os empregados. E o mais importante de tudo, você deve ganhar dinheiro. Assim que progride pelas fases, o seu sucesso é recompensado com Golden Tickets. E o mais legal de tudo é que Sin Theme Park te da a habilidade de andar em suas próprias montanhas-russas e assistir a alguns shows. Então será que este jogo irá fazer sucesso ou acabará na seção de liquidação? Vamos descobrir.

SOM E GRÁFICOS

Vendo as muitas belas fotos enquanto este jogo estava sendo feito, devemos dizer que ficamos desapontados com a introdução principal. As cores são muito borradas. Ela mostra muitas crianças correndo para as atrações de um parque. Qualquer um que estiver familiarizado com os TP antigos, irão ficar maravilhados com os gráficos durante o jogo. A visão de cima para baixo continua, mas os gráficos 2D foram trocados por um mundo completamente 3D. E agora você pode rotacionar a camera pelo parque. Você poderá ver as pessoas andando de montanha-russa, ver muitos balões coloridos flutuando, crianças correndo de lá para cá e tudo isso de uma vez só. Todas as atrações podem ser testadas de um modo em primeira pessoa. Mas infelizmente andar entre as pessoas lá embaixo é estranho e com um visual horrível. No entanto não há jeito melhor do que ver a sua atração de perto. É válido mencionar que os gráficos foram muito melhorados e alguns podem ficar enjoados em algumas atrações.

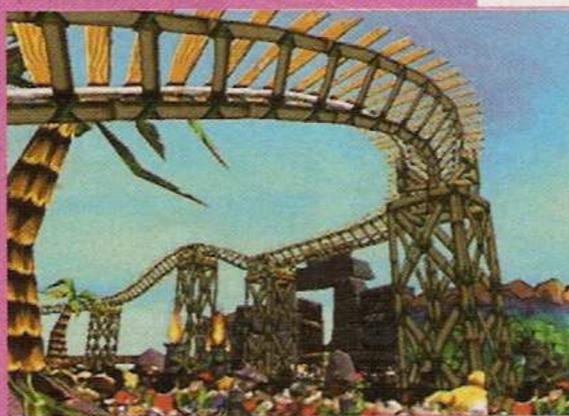
Os efeitos sonoros são bem variados. Cada tema tem uma música, mas elas são muito repetitivas e mais tarde começam a irritar. E ainda mais irritante são os avisos que aparecem na tela. Se você não detestar este cara depois de uma hora, sinto em dizer que você deve ter morrido. "Aumente os preços", "abaixe os preços", " temos problemas chefe", "mais comida"... temos que admitir que isto é útil, mas ele te irrita mes-

PLAYSTATION
SIM THEME PARK
EA - CD
SIMULADOR - 1 JOGADOR

GRÁFICO	3.1	INOVAÇÃO	3.7
SOM	3.3	DIVERSÃO	3.8
CONTROLE	3.9		

3.5

PROS
- Facil de se jogar
- A jogabilidade
- Boa interface

CONTRAS
- Os gráficos
- O som

mo. Ele aparece muito e o problema é que ele não pode ser desligado por ser essencial ao jogo.

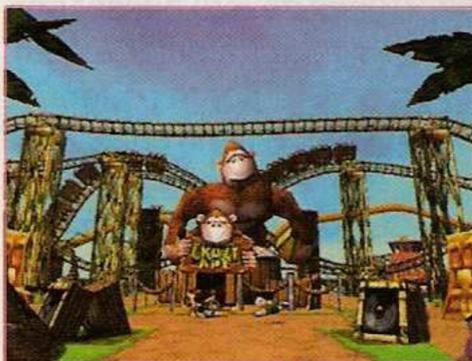
JOGABILIDADE

Imagine se alguém te dá US$50.000 e uma grande terra para construir o seu parque de diversões. Por onde irá começar? Este é o desafio que o jogo propõe a você.

No começo as suas escolhas são bem limitadas. Há apenas 1 mundo para o jogador. Também há 3 metas para alcançar, que são atrair um certo número de visitantes, manter este negócio por 1 ano e conseguir uma certa quantidade em dinheiro. Em fato tudo é muito simplificado no jogo, você não precisa se preocupar muito com dinheiro, você apenas recebe o seu dinheiro inicial e já pode começar a gastá-lo.

Permanente na tela ficam os ícones. Para construir aperte o botão triângulo. Para contratar pessoas aperte o quadrado. Para abrir o seu Laptrop aperte bolinha. E para construir um caminho aperte X. Enquanto isso no topo esquerdo da tela você poderá ver o seu dinheiro abaixando enquanto compra os equipamentos e na parte inferior esquerda da tela, você pode ver um calendário com os dias de um ano. Uma vez que um espaço está pronto é hora de construir uma estrutura. Apenas um pequeno número está disponível inicialmente. Mas logo esta pequena seleção será bem grande para você criar o que quiser. Você pode criar desde lugares para fliperamas, banheiros, lojas, lanchonetes e muito mais. Tudo o que restou agora é contratar um mecânico para manter os equipamentos em ordem e um limpador para limpar o seu parque e então é só abrir o parque e esperar o dinheiro.

Logo que o parque se abrir, um ônibus irá aparecer fora do parque e centenas de pequenas criaturas irão desembarcar do ônibus e com sorte se divertirem em seu novo parque de diversões. Você poderá ver o humor deles com os ícones que aparecem em cima de suas cabeças. Há 16 tipos de humor que variam de nervoso, com sede, chateado, desapontado com o preço, não está gostando da higiene, confusos e aqueles que querem ir a um banheiro mas não conseguem achar um.

Agora vamos falar do Laptop. Não tenha medo, pois o jogo é altamente simplificado e é quase impossível ficar confuso. Com o Laptop você poderá saber de tudo o que estiver acontecendo no parque. Com ele fica mais fácil de saber como o seu parque está indo. Com ele você poderá saber quando deve adicionar ou subtrair as atrações. O mundo de Theme Park pode se tornar chato sem uma grande variedade de atrações. E para conseguir atrações novas, você deverá empregar os mais importantes empregados. Estas são as pessoas que têm idéias novas para melhorar as atrações antigas. Usando estas pessoas com certeza você irá transformar o seu parque chato em uma maravilha. E logo que um certo estatus é alcançado, o jogador recebe Gold Tickets. Em cada level dá para se ganhar aproximadamente 7 Golden Tickets. Há 50 Golden para pegar no jogo e com eles você abre novos mundos.

FINALIZANDO

Construir e rodar o seu primeiro parque é muito divertido e a maioria dos jogadores irão se divertir muito. Mas no entanto achamos que ficar mudando de mundo e construindo mais parques um pouco chato. Há novas atrações e diversões, mas basicamente é tudo igual e a jogabilidade não varia muito.

RESCUE SHOT

Recomendado para menores de 6 anos

Rescue Shot tem aspecto de desenho animado e é bem infantil. Você entra na mente de Bo, uma criatura parecida com um coelho que perdeu a sua memória quando caiu de uma colina. Indo em uma aventura misteriosa, Bo lentamente começa a recuperar a sua memória através de vários confrontos com criaturas bizarras que parecem como Fox, o detetive amador e Earl Grey o ladrão mais notado. Assim que Bo entra no mundo colorido, a sua tarefa é protegê-lo de seres como os Bully Brothers e outros inimigos que aparecerem.

Você está equipado com uma arma e munição infinita. Há muitos objetos que escondem itens como janelas, flores e sapos que guardam as gemas secretas, armas novas e surpresas como bombas. Como você não tem o controle de qual direção Bo deve ir, você deverá passar por alguns perigos. Atirando em seu rabo ele irá pular e com isso você poderá se desviar de buracos e pontes quebradas. Se você atirar em sua cabeça ele irá cair no chão sem perder energia. Se levar um tiro, uma de suas seis vidas será perdida, mesmo com a possibilidade de ganha mais vidas com o decorrer do jogo. É possível aumentar a sua energia atirando nas cerejas pelo caminho. Há alguns toques legais no jogo. Uma das melhores fases é quando Bo está numa canoa. Atirando em qualquer lado do remo fará com que Bo vá para este lado para se desviar das pedras e outros obstáculos. Enquanto segue a direção correta, ainda terá que estar esperto para atirar nos inimigos.

O jogo é para as crianças, pois a história é lenta e simples. Além de atirar em alguns alvos básicos, você terá que ter um pouco de habilidade no jogo. Como você não precisa recarregar a arma, você acha que a tela fica cheia de inimigos e que a ação seja rápida. Infelizmente não é assim, em algumas vezes há pausas tediosas na ação enquanto passa entre vários inimigos e isso realmente deixa a ação do jogo mais devagar. Um modo de dois jogadores permite que se una a um amigo para ver quem marca mais pontos. Nem é preciso mencionar que só dá para os dois jogarem se cada um tiver a sua própria arma. E se você não usar uma arma do jogo principal, ele fica ainda mais entediante do que nunca. As crianças irão gostar deste jogo, mesmo não sendo legal encorajar as crianças a usarem armas.

PLAYSTATION

RESCUE SHOT

NAMCO-CD

TIRO - 1 A 2 JOGADORES

GRÁFICO	3.5	INOVAÇÃO	3.9
SOM	3.6	DIVERSÃO	5.0
CONTROLE	3.8		

4.0

PRÓS
Gráficos coloridos. Jogabilidade fácil de aprender. As fases bônus são divertidas

CONTRAS
Muito infantil. Jogo lento com uma storyline aborrecedora

ISS PRO EVOLUTION

"MUITO BEM KONAMI POR CONSEGUIR A BALANÇA CERTA DE GRÁFICOS BRILHANTES E CONTROLES INTUITIVOS"

Ele tem apenas dois meses de idade e ninguém o compra. Isso é bem estranho, pois normalmente jogos de futebol vencem o teste do tempo... bem ... pelo menos por uma temporada inteira. Mesmo assim, neste curto período, o mais novo jogo da EA já se tornou um fracasso completo. O jogo é exatamente igual aos seus antecessores e parece que você não testa as suas habilidades no jogo. Mesmo se jogar sozinho ou com um amigo, o computador sempre toma o controle. Então o que nós deveríamos fazer? Um jogo de futebol por temporada é essencial para a nossa sanidade. Graças aos garotos da Konami, eles fizeram de International Superstar Soccer Pro Evolution um jogo super legal.

O MELHOR DO PASSADO

O começo dos anos 80 nos trazia jogos de futebol simples, antes do grande pulo para sistemas de cartuchos com International Soccer. No final daquela década uma grande onda começa inicialmente com o Atari, Amiga, Nes e Master System, todos trazendo um jogo de futebol. Nos anos 90 os jogos de futebol eram abundantes com o Amiga tendo cerca de 60 títulos. Sem o poder para trazer gráficos realistas, os produtores tinham que centralizar principalmente na jogabilidade e controle. E por causa disso os jogos de futebol ficaram entre os melhores jogos com o passar dos anos. Os consoles de 16-bits mudaram os visuais dramaticamente com International Superstar Soccer Deluxe para o SNES e finalmente ligado a boa jogabilidade com gráficos animais. Os jogos de futebol para os sistemas de 32-bits tinham mais poder do que os produtores imaginavam. Os jogadores agora eram em 3D e com técnicas para capturar os movimentos de jogadores reais. Infelizmente os gráficos afetavam drasticamente a jogabilidade até Julho de 1997 quando International Superstar Soccer Pro foi lançado. E o mais surpreendente foi que o produtor era a Konami e não a EA Sports que é especializada neste gênero. O jogo do ano seguinte foi bem melhorado. Agora com a chegada do novo milênio, ISS Pro Evolution chegou, o mais novo membro desta série popular e continua com a tradição de seus antecessores. Começando com um filme maravilhoso (dos produtores das seqüências de Silent Hill), você logo percebe que ISS pro Evolution é mais do que um mero update. No entanto, além de todas estas mudanças, a característica mais importante deste jogo é: a jogabilidade perfeita! Uma AI muito melhorada para os jogadores. Dezenas de animações novas. Mais de 70 times, cada um trazendo a sua própria característica durante o jogo. Editor de personagens e desta vez pode mudar todos os atributos dos jogadores.

"O melhor game de futebol deste ano!"

EM TIME QUE ESTÁ GANHANDO NÃO SE MEXE

Ainda bem que a Konami ouviu este ditado também pois Evolution parece idêntico ao seu irmão mais novo ISS Pro 98. Logo que começa o jogo os gráficos são tão suaves que você esquece que está jogando um video game e entra na partida. A captura de movimento parece brilhante enquanto você vê o jogador correr e se virar. Algumas reações dos jogadores irão te deixar maravilhado a ponto de fixar apontando para a TV e dizendo "Você viu isso?" O jogo é cheio de animações, os jogadores ficam tristes quando erram um chute, ficam bravos com o juiz e etc. As celebrações de gols são um caso a parte, espere até ver Klisman

pulando de peito no chão após marcar um gol, é inacreditável. E há replays após os gols e você poderá ver o seu gol de qualquer ângulo. Há 10 estádios para escolher, com condições de tempo variando de dia com céu aberto até noites chuvosas. Mais uma vez vemos a volta de muitas bandeiras que ficam balançando na torcida.

Os ângulo de camera também foram melhorados. Se você gosta de uma perspectiva mais de perto, então é só aumentar o zoom. Há 9 alternativas de cameras. O ângulo Far Wide é perfeito para trabalhar mais com o passe de bola.

AS MARAVILHAS QUE VOCÊ PODERÁ FAZER

Martin Williams é o comentarista junto com o Inglês Terry Butcher o qual descreve a ação que está acontecendo. Mesmo que o jogo não tenha nomes reais, os nomes dos jogadores são bem parecidos como Bekhan, Sheera, Batustita, Romaldo e etc. A reação da torcida com o fluido do jogo é perfeita, quando a bola chega perto do gol, o barulho aumenta. Se você conseguir conter o seu entusiasmo por alguns momentos você pode entrar no Edit Mode para corrigir os nomes de seus jogadores favoritos e também mudar o cabelo, pele, cor e etc. O jogador recebe um nome então a sua pronuncia é copiada para um banco de dados de som. É muito divertido. Você pode até criar um time de gigantes com cabelos verdes. A prática leva a perfeição. Antes de começar a jogar é melhor dar uma praticada no modo Training para aprender os movimentos básicos. Os treinamentos variam de chutes livres e até cabeçadas após o escanteio. Há até um modo de treinamento de pênalti para as ocasiões de morte súbita.

OS MODOS

Há muitos modos de jogo para se divertir. Jogue em Exhibition, All-Star Macth ou P.K. Match contra o computador ou um amigo. A International League consistem em uma seleção de seus times favoritos do mundo todo, enquanto que a Master League consistem em 16 times europeus. Há 6 competições incluindo copa européia, africana, asiática e americana. Ganhe em todas as competições e uma competição secreta irá aparecer. O tamanho dos jogos podem ser configurados de 5 a 30 minutos. A formação, estratégia e a seleção do time são os últimos passos antes do jogo começar. Se foram as pequenas carinhas coloridas que representavam o estatus do jogador. Evolution é muito mais profundo oferecendo formações múltiplas, estratégia, táticas e ordens individuais para jogadores. Movimentos básicos como passe, chute, passe longo são bem simples e acionados com um simples botão. E logo que os jogadores se acostumarem eles poderão mudar o controle para uma configuração mais avançada para melhorarem ainda mais as suas técnicas. Os botões de cima funcionam bem e têm suas funções específicas, correr e mudar de jogador. Combinando o botão L1 com qualquer outro botão da frente aciona os passes por cima, chutes curtos e etc. Quando estiver na defesa, há dois movimentos disponíveis, que são o carrinho e o drible. Você ouve o apito e o jogo começa. Você logo irá perceber que os jogadores respondem muito bem a seus comandos no controle. Um passe curto sempre vai em direção de um jogador de seu time e é essa jogabilidade maravilhosa que deixa ISS Pro acima dos outros jogos. Logo que aprender as táticas do jogo vai estar quebrando a defesa de seu oponente. Uma Slide Bar é novamente acessível para aumentar a velocidade de jogo. Esta é uma ótima idéia que permite que as dificuldades do jogo se ajustem a você. Os chutes a gol requerem muita habilidade, pois quando você pressiona o botão uma barra se enche rapidamente e você terá que calcular a força rapidamente para chutar. Se colocar muita força quando estiver muito perto do gol e a bola sairá voando por cima do travessão.

PARA FINALIZAR...

As suas primeiras horas de jogo serão confusas, isso pelo fato que a Konami insiste em usar uma configuração de botões. Mas depois de um tempo isso se torna algo bem fácil de se manusear. Para alcançar os melhores aspectos do jogo você deverá saber fazer bem a formação e táticas.

Este é um jogo de um CD para 1-2 jogadores (4 jogadores quando estiver usando o multitap). É compatível com o controle digital básico e com o Dual Shock. Os jogos podem ser gravados via Memory Card. (1-2 blocos).

PLAYSTATION

ISS PRO EVOLUTION

KONAMI - CD

FUTEBOL - 1 A 4 JOGADORES

GRÁFICO	4.8	INOVAÇÃO	4.0
SOM	3.7	DIVERSÃO	5.0
CONTROLE	5.0		

4.5

PRÓS: Os gráficos · A jogabilidade de primeira · O modo de 4 jogadores · A ação da voz do locutor

CONTRAS: Suas músicas

RESIDENT EVIL SURVIVOR

CARA A CARA COM OS ZUMBIS

Com muitos títulos da série Resident Evil ainda assustando os jogadores pelo mundo afora, agora chega a chance de viver a experiência pelos olhos de um sobrevivente. RES o coloca em uma perspectiva em primeira pessoa com uma trama bem intrigante para injetar ainda mais realismo a experiência de horror. Com títulos impressionantes como House of The Dead ainda fazendo sucesso, será que este título irá se dar bem? Indo direto para o jogo principal, toda a ação é vista pelos olhos do confuso comandante Vincent, o qual sobreviveu a uma batida de helicóptero. Infelizmente o helicóptero caiu na cidade que esté infestada por zumbis, Raccoon City, onde mais uma vez o T-Virus está acabando com a humanidade. Você terá que ter uma mira muito boa para acabar com estes monstros se não irá acabar como um membro desta horda do mal. Diferente de HOTD, você pode controlar para aonde o seu personagem vai e pode mudar do modo de tiro para o modo de exploração. Controlar o personegem com a arma G-Com é meio complicado, sendo melhor usar o controle tradicional. Para andar, você deve parar de mirar a arma para a tela e colocar para cima para a direção desejada, e os dois botões vermelhos rotacionam o seu personagem para a esquerda ou direita. Como pode imaginar, quando as coisas ficam pretas não é tão fácil se virar e fugir. A não ser no controle, simplesmente segurando o R1 e para baixo você poderá escapar com facilidade. Muitos aspéctos de jogabilidade dos outros RE foram trabalhados aqui para manter o jogo bem divertido e simples. Em primeiro lugar, enquanto estiver explorando, você não precisa ficar apertando toda hora o botão de procurar para vasculhar uma área, ao invés disso o objeto brilha indicando que há algo nele. E em segundo lugar, quando encontrar objetos como chaves, elas abrirão portas que estão logo ao lado de onde elas estavam, eliminando a frustação, mas definitivamente tirando o elemento de puzzle do jogo. Logo que acabar com um zumbi, a sua mira se move para o monstro mais perto, o que ajuda bastante para os que não tem habilidade com armas. Infeliz- mente a Capcom falhou com a fórmula principal que faz um jogo ser bom. Há inúmeras razões que este jogo falha com os aspectos do mundo de RE. A perspectiva em primeira pessoa permite que você veja os inimigos de longe, evitando os ângulos de câmera horríveis, e como resultado, todo o suspense se foi agora. Todos os monstros continuam no jogo, como os zumbis, cachorros zumbis, aranhas e o enorme Tyrant de RE2, mas agora eles precisam de menos urgência para acabar com eles, pois agora eles são fáceis de serem exterminados. Em um ponto você deve acabar com um time da SWAT e quando faz isso, eles fazem os barulhos mais bizarros. Enquanto que todas as armas básicas estão no jogo, a Handgun vem com munição ilimitada, e a sua única restrição é ter que recarregá-la. As armas mais poderosas tem munições restritas, o que ajuda no fator de tensão quando estiver acabando com um zumbi enorme. Graficamente RES não supera nenhuma de nossas expectativas. Se foram os ambientes pré desenhados que ajudavam muito para o clima dos jogos anteriores. Ao invés disso enquanto viaja pelas fases os gráficos parecem ser bem quadrados. Isso não apenas não faz justiça a reputação formidável que a série construiu pelos anos, mas também tem gráficos bem inferiores da série HOTD. Mas não é tão ruim assim, as rotas alternativas que levam a armas diferentes são bem legais. Ao todo é um jogo mediano, e ao mesmo tempo um desapontamento para a série RE. Todos os fatores que fizeram dos outros jogos RE divertidos, parecem estarem perdidos na perspectiva em primeira pessoa. Se você conseguir ignorar isso, o jogo se tornará bem divertido.

PLAYSTATION

RESIDENT EVIL SURVIVOR

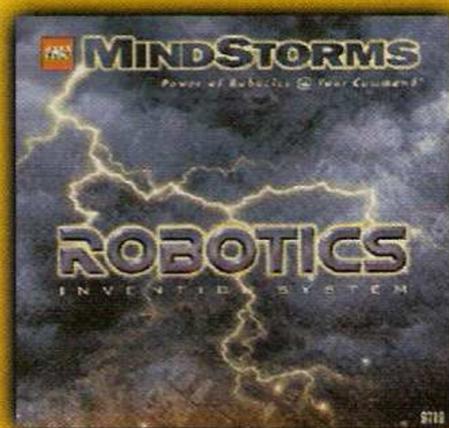
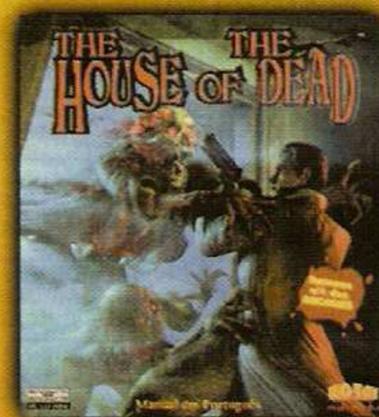
CAPCOM - CD
AÇÃO / TIRO - 1 JOGADOR

GRÁFICO	4.8	INOVAÇÃO	4.0
SOM	3.7	DIVERSÃO	5.0
CONTROLE	5.0		

4.5

PRÓS
- Os mesmos toques assustadores de RE

CONTRAS
- Não tem a qualidade dos RE
- Gráficos granulados
- Puzzles muito fáceis

プレイステーション

HOGS OF WAR

Boas armas num jogo pra se jogar com a galera

A história é a seguinte: o continente de Saustralasia está tumultuado e os porcos estão se revoltando. Você deve cruzar o continente batalhando, e visitar vários lugares. No começo do jogo você pode escolher a nação de porcos que vai controlar numa seleção que inclui Inglaterra, França, Rússia e Japão. As nações apenas variam pelas cores. Se você quiser também pode mudar os nomes dos porcos. Os objetivos das fases são bem simples, matar todos os porcos inimigos. Hogs of War é um jogo de estratégia baseada em turnos, enquanto isso possa desanimar alguns, pare pelo menos pra dar uma olhada. Você recebe um mínimo de 3 porcos em seu time e no modo de 1 jogador você tem 60 segundos por turno, onde você pode mover o seu porco e atirar com uma arma. No modo de 2 jogadores este tempo pode ser reduzido para aumentar a pressão. Se você estiver machucado, os seus movimentos ficam mais lentos, trazendo momentos de tensão quando estiver querendo fugir com o seu personagem. A sua tropa vem equipada com um kit básico de armas incluindo baionetas, rifles e 3 granadas. A baioneta é a última arma a ser usada pois seus danos são mínimos. O rifle é uma arma simples de um tiro que serve para acabar com um inimigo poupando uma arma mais poderosa. Uma das características mais legais do jogo é a visão em primeira pessoa estilo Metal Gear Solid, que permite que olhe por um binóculo. Isso só funciona com armas pequenas. O truque para atirar é sempre atirar de um local seguro para depois não ficar na mira do inimigo. Cuidado, se você jogar uma granada totalmente na vertical ela vai cair de volta na sua cabeça e você vai virar torresmo. Como já percebeu é bem no estilo Worms. Mas o problema é que usando um ambiente 3D é difícil calcular o ângulo como num ambiente 2D. Isso não é tão fácil quanto parece, pois os inimigos estão sempre mudando de lugar e isso dificulta ainda mais a sua mira. O seu estoque de armas aumenta quando vai passando de fases e ganhando Promotion Points, permitindo que os porcos entrem em novos campos como medicina, espionagem e armamento pesado. Os designs dos níveis são bem legais no começo, com batalhas com tropas de cada lado de um rio só que mais tarde os cenários ficam muito ridículos com poucos objetos para você se proteger. Os gráficos, infelizmente parecem um pouco velhos. Os sons que variam dependendo dos países são legais, e Rik Mayall fez um bom trabalho ao fazer as vozes dos porquinhos. Se você já jogou Worms então Hogs of War é fácil. Se você gosta de visuais 3D e nunca jogou Worms, você vai gostar deste jogo.

PLAYSTATION

HOGS OF WAR

INFORAMES - CD

TIRO - 1 A 4 JOGADORES

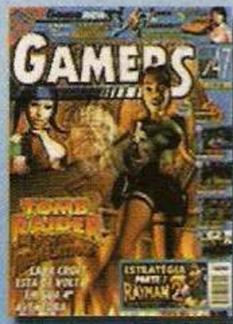
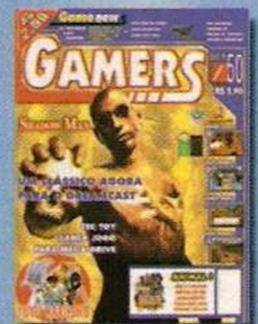
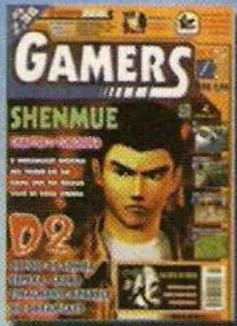
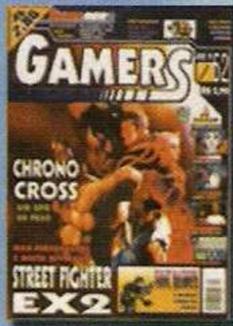
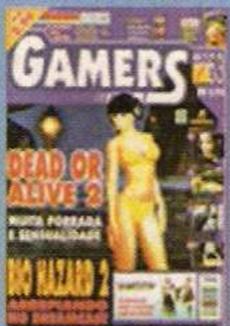
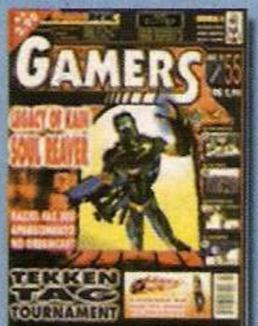
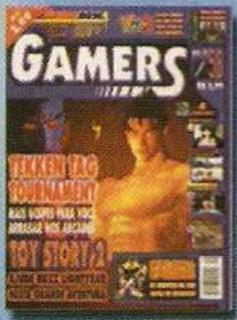
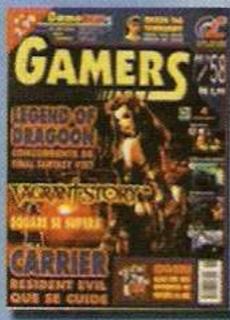
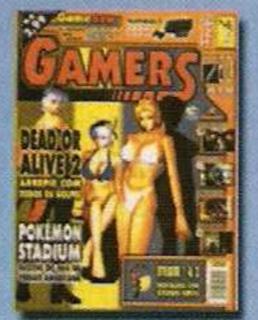
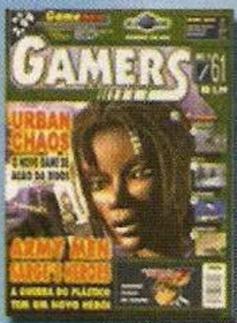
GRÁFICO	3.5	INOVAÇÃO	2.8
SOM	3.5	DIVERSÃO	5.0
CONTROLE	3.9		

3.7

PRÓS
- Modo multiplayer
- Boas armas
- Bom humor do jogo

CONTRAS
- Pouco original
- Muito fácil
- Gráficos enjoativos

GAMERS

NÚMEROS ATRASADOS

Cód.: RG 46 Cada R$ 2,90
Cód.: RG 47 Cada R$ 2,90
Cód.: RG 48 Cada R$ 2,90
Cód.: RG 49 Cada R$ 2,90
Cód.: RG 50 Cada R$ 2,90
Cód.: RG 51 Cada R$ 2,90
Cód.: RG 52 Cada R$ 2,90
Cód.: RG 53 Cada R$ 2,90
Cód.: RG 54 Cada R$ 2,90
Cód.: RG 55 Cada R$ 2,90
Cód.: RG 56 Cada R$ 2,99
Cód.: RG 57 Cada R$ 2,99
Cód.: RG 58 Cada R$ 2,99
Cód.: RG 59 Cada R$ 2,99
Cód.: RG 60 Cada R$ 2,99
Cód.: RG 61 Cada R$ 2,99
Cód.: RG 62 Cada R$ 2,99
Cód.: RG 63 Cada R$ 2,99
Cód.: RG 64 Cada R$ 2,99
Cód.: RG 65 Cada R$ 2,99

COMPLETE SUA COLEÇÃO

Assinale abaixo as referências e quantidades que deseja receber.

Cód.: RG 46 - Cada R$ 2,90 ( )
Cód.: RG 47 - Cada R$ 2,90 ( )
Cód.: RG 48 - Cada R$ 2,90 ( )
Cód.: RG 49 - Cada R$ 2,90 ( )
Cód.: RG 50 - Cada R$ 2,90 ( )
Cód.: RG 51 - Cada R$ 2,90 ( )
Cód.: RG 52 - Cada R$ 2,90 ( )
Cód.: RG 53 - Cada R$ 2,90 ( )
Cód.: RG 54 - Cada R$ 2,90 ( )
Cód.: RG 55 - Cada R$ 2,90 ( )

Cód.: RG 56 - Cada R$ 2,99 ( )
Cód.: RG 57 - Cada R$ 2,99 ( )
Cód.: RG 58 - Cada R$ 2,99 ( )
Cód.: RG 59 - Cada R$ 2,99 ( )
Cód.: RG 60 - Cada R$ 2,99 ( )
Cód.: RG 61 - Cada R$ 2,99 ( )
Cód.: RG 62 - Cada R$ 2,99 ( )
Cód.: RG 63 - Cada R$ 2,99 ( )
Cód.: RG 64 - Cada R$ 2,99 ( )
Cód.: RG 65 - Cada R$ 2,99 ( )

Nome: ____________________

Endereço: ____________________

Cidade: __________ Estado: _____ Cep: __________

Mande CHEQUE NOMINAL, CHEQUE CORREIO OU VALE POSTAL para a EDITORA ESCALA LTDA. Caixa Postal 16.381 Cep 02599-970 - São Paulo - SP - Maiores informações, tel.: (0**11) 266-3166 - Você receberá em sua casa sem nenhuma outra despesa. Não é necessário recortar sua revista. Basta enviar xerox ou cópia deste cupom.

PERFEC

APÓS 3 ANOS, A RARE DÁ AOS USUÁRIOS DE N64 UMA RAZÃO PARA JOGAR FORA O SEU JOGO GOLDENEYE 007

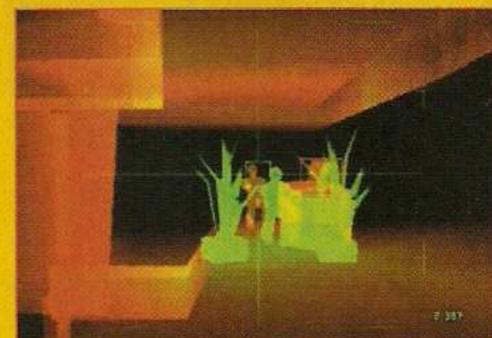
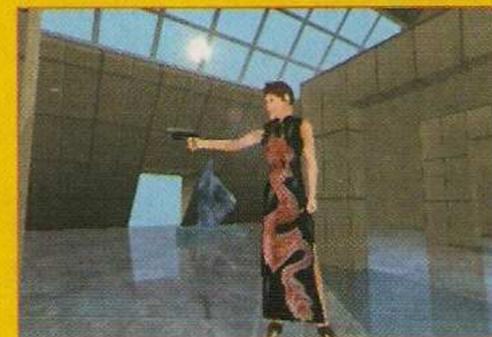
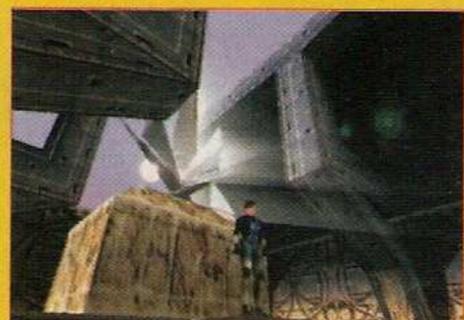
Três anos atrás a Rare trás um dos melhores jogos de tiro em primeira pessoa para o N64 que logo se tornou um clássico. Baseado no filme do James Bond com o mesmo nome e trazendo todos os tipos de armas realistas de espiões, sem mencionar em um modo brilhante de multiplayer, o jogo rapidamente se tornou muito popular logo que chegou nas prateleiras.

Agora nas proximidades da fase final do N64, a produtora Inglesa trás tudo que 007 tinha e ainda melhorando, mas sem a licença de Bond. Perfect Dark trás mais armas, mais fases, mais arenas de multiplayer, bot challenges, cooperative missions, counter-operative missions, mais dicas, AI melhorada, mais opções durante o jogo e uma história Single Player que não permitirá que você saia da frente da TV. GoldenEye ficou no topo por muito tempo, mas agora é hora de esquecer este jogo e abrir um lugar para um novo rei, pois PD tem tudo o que é preciso.

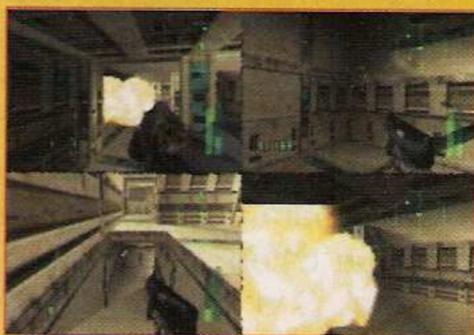
TODOS SAÚDAM O NOVO REI!

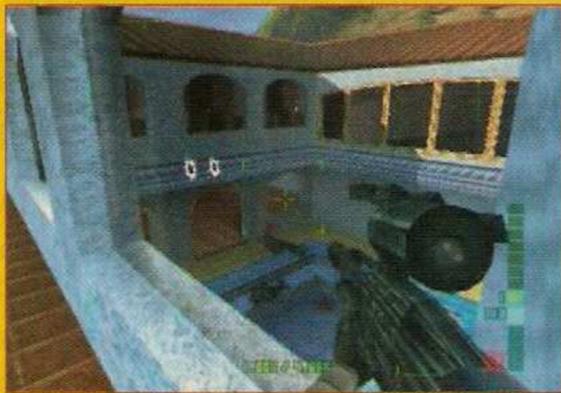
PD não é um clone de 007, mas sim uma evolução do jogo. Ele roda em uma versão melhorada da engine de 007 e tem muita coisa em comum com seu antecessor. Mas ao mesmo tempo a Rare usou pelo menos dois anos para dar aos usuários de N64 o próximo passo dos jogos de tiro em primeira pessoa; AI melhorada e fases bem construidas. Pense em um modo de single player que realmente varia dependendo da dificuldade que escolheu, o modo Agent pode ser vencido em um dia e Perfect Agent leva meses. Imagine uma história muito bem feita envolvendo um homem verde e o governo. Agora imagine um modo muito mais completo de multiplayer ca-

T DARK

racterizando bots, opções diferentes de bots, armas espetaculares, modelos de jogadores diferentes, cerca de 20 arenas e muito mais. PD é um jogo que tem ótimas opções assim como o controle. E é um jogo que é muito mais favorecido por seu modo de multiplayer do que com as missões de single player. No jogo você controla Joanna Dark, uma agente que é despachada para o Carrington Institute para se infiltrar na misteriosa corporação DataDyne, a qual é suspeita de estar participando de ações junto com o governo envolvendo alienígenas e tecnologia. A aventura começa com Joanna indo para a DataDyne procurando o Dr. Caroll, um cientista que está sendo mantido como prisioneiro na corporação. Não demora muito para Joanna encontrá-lo. E é aí que as coisas começam a ficar estranhas. Não há dúvidas que por causa de PD não ter a licença de 007 o jogo ficou com uma história melhor. Como em Goldeneye Joanna usa várias armas e itens e ela acumula muito mais armas quando as missões são completadas. As armas impressionantes variam de FarSight, uma arma demoníaca que permite que você dê zoom nos inimigos e possa vê-los através de paredes como um raio-x e a Cyclone, uma arma futurista que usa balas poderosas. A balança de armas mantém a ação do jogo. A FarSight por exemplo, é bem devagar e tem dificuldades de rastrear inimigos que estão se movimentando. E a Cyclone leva muito tempo para ser recarregada. Obviamente a seleção é bem maior do que a de 007. O tema de PD permite armas alienígenas que atiram lasers, até as básicas shotguns. E com tudo isso cadê a CamSpy? Joanna também pode usar este item para vasculhar uma sala com mais precisão, como salas cheia de gases venenosos.

O modo de um jogador é bem divertido. Nós não iremos falar muito desta parte aqui, mas você ficará feliz ao ver as surpresas que a Rare preparou assim como as variações de fases. Você irá andar desde a corporação DataDyne até um acidente aliem dentro de um UFO, em uma Chicago futurista e até mesmo outro mundo. Cada ambiente é repleto de inimigos diferentes. E os rostos dos inimigos são aleatórios, então você não irá ficar cansado de matar o mesmo cara muitas vezes. Se você jogar no modo Agent, você não terá problemas de acabar com o jogo em questão de horas. Mas não estará jogando a aventura real, com todos os desafios e dificuldade no máximo até jogar no modo Perfect Agent. Por exemplo, se estiver jogando na fase Deep Sea no modo Agent (fácil), você terá apenas que completar 3 objetivos, (1) reativar os portais, (2) desabilitar a mega arma Cetan e (3) escapar do local. Mas no entanto se tentar no modo Perfect Agent, você terá que também assegurar a sala de controle e resgatar o Dr. Caroll antes de sair, o que não é fácil. E é claro que você não irá ver todos os segredos do jogo a não ser se jogar no modo mais difícil.

TUDO É OPCIONAL

PD tem o maior valor de rejogar do que qualquer outro game. A Rare colocou tanta coisa neste jogo que achamos impressionante ele não explodir quando é ligado. Você tem o Carrington Institute que além de ensinar os básicos da jogabilidade mas também inclui uma galeria de tiros e se você tirar uma estrela dourada com todas as armas com certeza irá conseguir algo "Golden". E então há as missões Solo, mais de 17 e todas cheia de objetivos diferentes dependendo da dificuldade. E então temos o Combat Simulator, o qual poderia ser um jogo por si próprio. Este modo permite que você encare 30 missões diferentes baseadas em "Simultants", ou você pode até configurar o seu próprio jogo. Escolha a arena, a dificuldade, a inteligência de seus adversários. Em adição você pode até escolher o time em que eles vão jogar e até as armas que irão carregar. E é claro que você pode fazer tudo isso no modo multiplayer também. Para ser franco, se você apenas jogar no modo dos Simultants, ainda irá achar que PD é um jogo super bom. Mas ainda há mais. Não podemos esquecer do modo cooperativo do jogo, no qual você e um amigo podem se unir e jogar em uma missão de single player juntos. E finalmente o modo Counter-Operative, um cenário que parece ter sido tirado de The Matrix, que permite você e um amigo jogarem um contra o outro e missões de single player, um assume a pele de Joanna e o outro passa de inimigo para inimigo.

O modo de multiplayer do jogo é animal, em fato consegue vencer o de 007 em quase todos os aspectos. Arenas incríveis, armas animais e com o Fast Moviment ligado, tudo irá ficar rápido. E você ainda pode colocar mais oito Simultants para fazer um total de 12 jogadores. E confiem em nós da redação, você irá esquecer Bond logo que jogar pela primeira vez este game. Mas a melhor coisa no modo de multiplayer de PD é a quantidade de opções disponíveis que geralmente são vistas em jogos de PC. Quer que o perdedor do jogo possa escolher a próxima arena? Sem problemas. Quer personalizar as armas? Quer nomear seus personagens e gravar no Controller Pak? Quer jogar sem um Radar? Quer ver uma estatística completa dos jogos? Está tudo aqui. No modo de 2 jogadores e com muitos bots, a ação continua rápida e intensa. Jogue mais alguns Simultants e a velocidade diminui um pouco, mas ainda dá para jogar e o mais importante ainda é bem divertida. O modo de 4 jogadores é bem misto. Quando joga somente com 4 jogadores a framerate é bem eficaz quase o tempo todo, como a de Goldeneye. Mas se você colocar alguns bots, a ação fica bem lerda e quase não dá para jogar. Ambos os modos Cooperative e Counter-Operative são um pouco lerdos. Não há outro modo de descrevê-los.

OS GRÁFICOS

Não há dúvidas que o gráfico de PD é parecido com o de Goldeneye. Dos esquemas de cores, modelos de personagens, armas a influencia de Bond é bem visível. Em fato muitos podem confundir e pensar que o jogo é Goldeneye. Mas há grandes melhorias ao mesmo tempo

que impressionam. Para começar as fases são muito mais detalhadas. A arquitetura é muito complexa de vez em quando e com muitos defeitos visuais. Você pode até atirar nas luzes e imediatamente a sala fica escura. E adicionando, não apenas há mais polígonos mas as texturas estão muito melhores e variadas. Talvez a melhor comparação seja as fases do temple e Facility de Goldeneye e o update que PD faz neles. O Temple de PD agora tem uma textura bem melhorada e com luzes em tempo real e agora tem uma velocidade maior. Os modelos de polígonos de PD é bem animado, assim como as armas, Joanna recarrega a FarSight com uma bola gelatinosa que se modifica quando entra na arma e tudo isso bem animado com um belo toque. Assim como quando usar uma arma você irá dizer "nossa, as faíscas das armas iluminam os lugares", as balas deixam marcas nas paredes, objetos explodem e muito mais. PD tem bastante sangue o que é algo que Goldeneye ficou longe. Agora quando atirar em um inimigo irá ver sangue saindo dele e se eles estiverem perto de um objeto este ficará cheio de sangue. E novamente a framerate pode ficar bem lenta em algumas áreas quando muitos inimigos aparecem de uma só vez, mas por uma razão estranha isso não nós perturbou. Na maior parte do jogo você estará tão entretido que nem irá perceber estes problemas. Mas com isso dito, não podemos esperar para o Perfect Dark 2 para o Dolphin. Ouviu Rare? Com tudo isso dito, você pode dizer que PD é relacionado com Goldeneye, mas ao mesmo tempo é bem melhor.

O SOM

Do momento que você liga o jogo você percebe que há algo de especial no áudio. O jogo trás horas de falas, músicas ambientes, com músicas que misturam temas de Blade Runner até as antigas faixas de Gondeneye e muitos barulhos de armas brilhantes. As Shotguns fazem um belo efeito sonoro, as armas alienígenas fazem barulhos estranhos e coisas do gênero. Quando você acertar alguém você irá ouvir um grito quando cair no chão. E tudo isso em um sistema de Dolby Surround, então sugerimos que use um equipamento stereo quando for jogar.

COMENTÁRIOS FINAIS

Há muitos jogos que são muito esperados e desapontam no final, mas PD não é um deles. O jogo de tiro 3D da Rare trás gráficos maravilhosos, centenas de opções durante o jogo, um modo cooperative, um modo counter-operative, bots e o modo de multiplayer mais legal que já apareceu no N64. E todas estas grandes características afastam este jogo dos outros jogos de tiro por aí afora. Em fato a única reclamação é a framerate lento, mas mesmo sendo um pouco devagar não acaba com a experiência e diversão do jogo. Goldeneye ficou sendo o melhor jogo de tiro para console por 3 anos. E é certo que este título seja passado para um jogo feito pelo mesmo time que fez Bond um clássico. Vamos tirar nossos chapéus para a Rare por ter adiado este jogo bastante tempo para deixá-lo "Perfeito". Se você não tem o PD então não merece ter um N64.

NINTENDO 64

PERFECT DARK

RARE - N/A

TIRO EM 1º PESSOA - 1 A 4 JOGADORES

GRÁFICO	4.9
INOVAÇÃO	4.7
SOM	5.0
DIVERSÃO	5.0
CONTROLE	5.0

4.9

PRÓS: Belos gráficos; Muitas falas no game; Ótimo som; Jogabilidade de primeira; Menus interativos

CONTRAS: O framerate as vezes cai um pouco

STREET FIGHTER ALPHA 3

ESTA É A MELHOR ADAPTAÇÃO DE ARCADE JÁ FEITA. MAS POR QUE DEMOROU TANTO TEMPO PARA APARECER?!

Finalmente os usuários de DC têm a sua versão caseira de um dos melhores jogos de luta da Capcom. Demorou muito tempo para aparecer, mas talvez teria causado um impacto maior se tivesse sido lançado no ano passado, mas se você não tem a versão do PSX, não poderá ficar sem a versão do DC. A versão do PSX era maravilhosa por muitas razões, em primeiro lugar por ser muito parecida com o jogo do Arcade. A série Alpha faz com que você esqueça os milhões de combos, super pulos e combos aéreos. Os super-movies são os golpes principais do jogo e o jogo tem uma estratégia mais lenta e quieta e com muito mais técnica. E como o SFA 3 tem cerca de 30 personagens para jogar incluindo alguns personagens antigos como Blanka e Guile, ele provou ser um dos melhores jogos de luta da Capcom.

Uma coisa se esclareceu: este parece ser o capítulo final da série Alpha. E eles ainda foram além com a versão do PSX, adicionando opções o suficiente para até mesmo a Namco tomar nota. Disponível do começo estão os modos típicos de Arcade e Versus, assim como um modo de treinamento. E para você descobrir no jogo há alguns personagens secretos, havia a dramatic battle a qual permitia dois personagens lutar com um, no modo survival, um modo team battle e alguns outros. Mas o interesse real era o World Tour, um modo onde você viajava pelo mundo com um personagem, aumentando a sua habilidade, aprendendo a novos movimentos de combate e ganhando mais defesa e ataque pelo caminho. Você podia construir as habilidades de seu personagem, gravá-las e jogar com este personagem em outros modos como um pseudo-personagem novo. Todos estes modos adicionaram uma grande variedade para a versão do PSX, levando o título muito além de onde as adaptações estão acostumadas a ir e incluíram tudo isso no jogo do DC. Em fato, todos os personagens secretos até os modos estão disponíveis logo no começo para os usuários do DC. E ainda melhor esta versão é muito mais superior do que a do PSX. A versão do DC é muito melhor animada do que a do PSX, assim como tem pouco loading time e uma nova interface atrativa para melhorar ainda mais as coisas. A Capcom também colocou um suporte de internet para a versão americana. Acessando a página da Capcom pelo jogo, você pode baixar os tão chamados master character, contra o qual você pode lutar com um personagem que você construiu no modo World Tour. Disponível atualmente para pegar estão as versões super poderosas de Chun Li e Dan, mas a Capcom planeja colocar ainda mais personagens. Com 65 blocos, estes personagens requerem uma boa quantidade de espaço em seu VMU, mas estes personagens adicionam muito para o jogo.

Há apenas algumas coisas que o jogo tem de ruim. Em primeiro lugar ele parece velho, especialmente quando é comparado com Street Fighter III ou Marvel vs. Capcom 2. Não espere uma animação muito boa. O controle realmente é ruim, é melhor você jogar com o ASCII 6-button pad japonês, pois é bem difícil jogar este game com o controle normal do DC. E também se você já tiver a versão do PSX, os upgrades que foram colocados nesta versão podem não valer o preço e este é o maior problema já que a Capcom lançou a versão do PSX a meses atrás. Mas se você não tem a versão do PSX e se gosta da série Street Fighter, pegue o Alpha 3 agora. Mesmo que atrasado ainda é o melhor jogo de luta 2D já feito.

DREAMCAST

STREET FIGHTER ALPHA 3

CAPCOM - GD
LUTA - 1 A 3 JOGADORES

GRÁFICO	4.0	INOVAÇÃO	3.5
SOM	4.4	DIVERSÃO	4.1
CONTROLE	4.8		

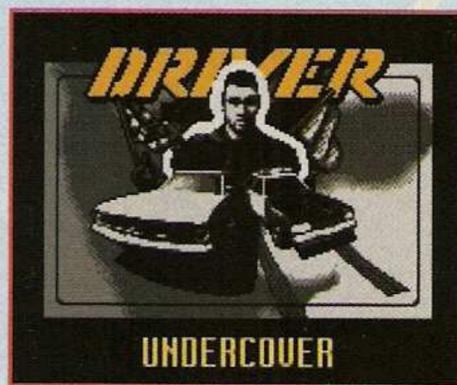
4.1

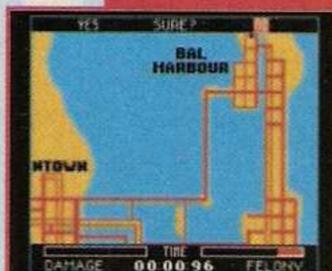
PROS
Uma interface limpa, atraente e o mínimo de tempo para carregar. Um soundtrack maravilhoso. A jogabilidade

CONTRAS
De tanto que demorou, perdeu um pouco a graça do game

DRIVER

UM DOS MELHORES JOGOS DE PSX AGORA NO GBC

Driver foi lançado para o PSX no ano passado e este jogo realmente trazia os limites do aparelho, o que nos faz pensar como a Crawfish iria trazer este jogo para o GBC. Bem a versão portátil foi lançada e realmente foi um bom trabalho. O design 3D da versão do PSX feita pela Reflections (Destruction derby), deixou o seu lugar para uma visão de cima na versão do GBC. Mas quer saber? Ficou muito legal. E com esta perspectiva nova é possível ver muito mais do que está acontecendo a sua volta. Você vai sentir falta dos saltos loucos e manobras do jogo original, mas tirando isso Driver ficou muito bom no GBC. Como no jogo original, você é um policial desfarçado que está atuando como motorista. A sua tarefa é pegar serviços e fazer o que as gangs te mandarem. Algumas missões se limitam a apenas dirigir de um lugar para o outro, em outras você deve perseguir o carro de um inimigo e tentar pará-lo. Em qualquer missão você deve manter seus olhos abertos para quatro coisas importantes: o medidor de danos, o medidor de crime, o tempo da missão, e provavelmente o mais importante de todos o mapa da cidade. O medidor de dano mostra o estado de seu carro, e se ele se acabar o jogo acaba. O medidor de crime aumenta quando você comete um crime na frente de um policial e então ele irá te perseguir. Mas independente da missão em que estiver jogando, se não seguir o mapa, nunca completará a tarefa. Você deverá saber os atalhos entre o caminho do ponto A ao ponto B. Uma flecha sempre te mostra para onde deve ir, mas nem sempre ela mostra o caminho mais curto para chegar ao seu destino, você ainda deve pegar o caminho apropriado. Muitas missões devem ser completadas em um certo limite de tempo, se o tempo esgotar então estará tudo acabado. O manuseio do carro é soberbo, se fizer uma curva fechada sai até fumaça dos pneus e quando estiver dirigindo veículos diferentes, eles terão um controle diferente também. Tudo bem que os gráficos podem não ser aquela maravilha, mas dá para saber o que está acontecendo. E há muitas opções de jogo para mantê-lo grudado no jogo por um tempo, os produtores até colocaram um modo Survival muito legal onde você deve fugir dos policiais como um louco. Há muitos aspectos no jogo que fazem falta, por exemplo, não há um modo de treinamento no começo do jogo. Você é simplesmente contratado e colocado na sua primeira missão. Talvez tenham feito isso por terem tirado a física realista dos veículos, não dá para dar cavalos-de-pau de 360º pois não há estes movimentos no jogo. Mesmo assim estes testes eram bem legais e adicionavam bastante para o jogo. E aonde estão os morros? Todas as cidades são completamente planas e não há razões para não ter inclinações neste jogo e se houvessem inclinações no jogo seria mais divertido pois permitiria alguns saltos insanos com o seu carro. E o mais importante, não suporta Link Cable. O jogo original não tinha um modo de 2 jogadores, mas isso não justifica a Crawfish não tomar iniciativa para construir um modo de 2 jogadores para o jogo. Seria muito legal jogar com um amigo seu Polícia e Ladrão pelas ruas de LA, Miami e Nova Iorque. Você vai ficar surpreso ao ver como Driver ficou legal no GBC. Era esperando que o jogo fosse no estilo ir do ponto A para o ponto B como Grand Theft Auto mas não, é muito mais do que isso. As missões são bem variadas.

FINALIZANDO

Esta versão perdeu alguns detalhes, mas levando em consideração no que a Crawfish teve que trabalhar com este hardware, eles fizeram um bom trabalho.

GAME BOY COLOR

DRIVER

INFOGRAMES - N/A

CORRIDA - 1 JOGADOR

GRÁFICO	4.0	INOVAÇÃO	3.5
SOM	3.5	DIVERSÃO	4.4
CONTROLE	3.6		

3.8

PROS
- Boa difersão
- O modo survival

CONTRAS
- Não possue o mode de treino

F1 WORLD GRAND PRIX II

NA ONDA DA FORMULA 1

Prepare-se para uma nova temporada no Game Boy Color. F1 World Grand Prix II da produtora Video System está na frente da competição com sua licença oficial – pegue o capacete da Ferrari como Michael Schumacher ou vire um inglês com o ex-campeão mundial Damon Hill como parte da equipe Jordan.

A qualidade aditiva deste título é realmente capaz de prender qualquer um, até aqueles que não têm nenhuma atração pelo esporte. Quando você se qualificar com uma pole position e vencer a sua primeira corrida, não haverá caminho de volta.

Escolha qualquer equipe oficial da Fórmula 1 e seus respectivos pilotos da temporada de 1999, então entre nos circuitos. Corra por todas as 16 pistas com vários modos de jogo a sua disposição:

- Exhibition: jogue as duas últimas voltas de sua pista favorita;
- Grand Prix: permite que você jogue em uma réplica da temporada de 1999. Aqui você tem a opção para ajustar seu carro durante voltas de teste na sexta-feira e sábado, então participar do estágio de qualificação, volta de aquecimento e o evento propriamente dito: o Grande Prêmio;
- Time Trial: é o modo padrão para definir os melhores tempos para cada volta, com um ghost car disponível;
- Challenge: tem quatro categorias com cinco desafios cada – todos baseados em situações que ocorreram durante a temporada de 1999. A maneira em que você completa estas categorias determinam o número de pontos que você recebe, assim como um profissional recebe o máximo de cinco pontos;
- Match Race: permite que você corra contra um amigo via Link Cable.

O game oferece um bom nível de dificuldade com pistas bem desenhadas, assim como a famosa "Curva do S" no Grande Prêmio do Brasil ou o túnel no circuito de Mônaco. Todas as pistas estão sujeitas a sofrerem variações de tempo, assim como carros configuráveis e muitas giradas se você apertar o freio demais.

Os gráficos estão sensivelmente melhores que outros jogos de corrida – com todos os extras como mapa, velocímetro, barra de combustível, indicador de dano, posição e contador de voltas. Qual é o objetivo de mencionar isso? Bem, todos eles funcionam bem para iniciantes – pois eles não foram colocados ali para enfeitar. E o famoso efeito de gramado já visto muitas vezes antes? Felizmente, isso finalmente foi combinado com o asfalto, pois o game usa guard rails de dois tons para disfarçar. Se formos mencionar uma falha nos gráficos, apenas uma coisa vem à mente: parece que algumas vezes a construção da pista não consegue acompanhar a velocidade do game, especialmente quando você está saindo de uma curva fechada com uma boa velocidade.

Você vai querer desligar a música nos cinco primeiros minutos de jogo, e os efeitos sonoros apenas são efetivos nas trocas de marchas, freadas e derrapadas. Não há o que dizer a este respeito – infelizmente.

É recomendável que você compre o game se você for um fã de Fórmula 1 e tiver um Game Boy Color. Ele tem tudo o que você pode precisar, desde a configuração do carro até todos os modos de jogo que você pode imaginar.

GBC — GAME BOY COLOR

F1 WORLD GRAND PRIX II

VIDEO SYSTEM - N/A

CORRIDA - 1 A 2 JOGADORES

GRÁFICO	4.3	INOVAÇÃO	3.4
SOM	2.1	DIVERSÃO	3.8
CONTROLE	4.1		

3.5

PROS
Licença oficial · Vários modos de jogo · Configuração de carro · Boa sensação de velocidade

CONTRAS
Ainda tem aquele efeito de gramado, mas bem escondido desta vez

MAJESTY: THE FANTASY KINGDOM SIM

PUBLICADO: Hasbro Interactive
JOGADORES: 4
GENERO: Estratégia
LANÇADO: 12/05/00
WEB SITE: www.hasbrointeractive.com

GRÁFICO:	4.0
SOM:	3.5
JOGABILIDADE:	3.5
ORIGINALIDADE:	3.5
DIVERSÃO:	3.5
NOTA FINAL:	3.5

REQUERIMENTOS:

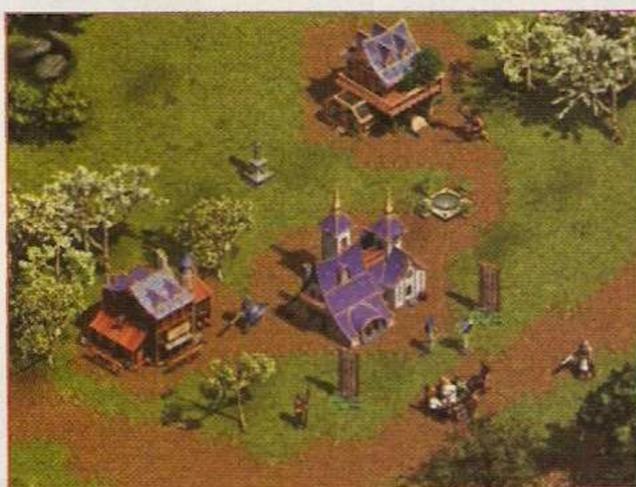
Mínimo: Pentium 166, 32MB RAM, 320 MB de HD, CD-ROM 8x

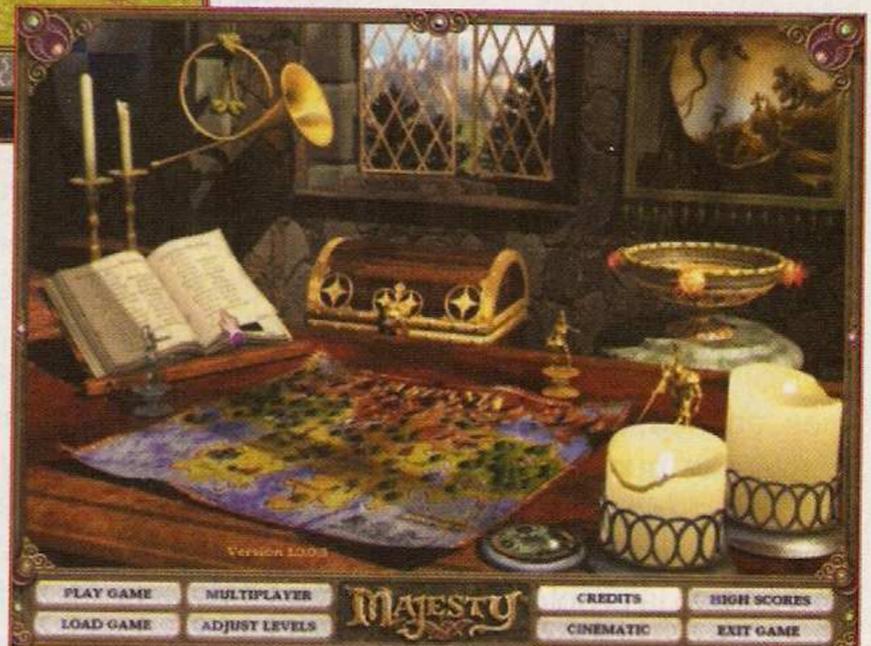
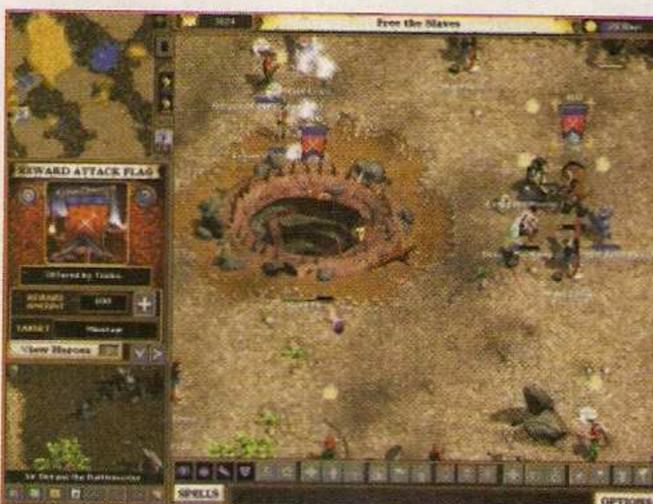
Recomendado: Pentium III, 128MB RAM, 450 MB de HD, CD-ROM 24x

GNOMOS, GOBLINS, ELFOS E MUITA ESTRATÉGIA

Quando você pensa que a última coisa que o mundo precisa é de outro jogo de estratégia em tempo real (SRT), a Cyberlore trás um jogo com boas idéias e jogabilidade inovadora. Originalmente chamado de Majesty: Sovereign of Ardania, o nome do jogo foi modificado pela Hasbro para Majesty: The Fantasy Kingdom Sim. Como já pode imaginar é um jogo de simulação em um reino de fantasia.

O mundo de Majasty é típico de fantasia: há gnomos, goblins, elfos, mortos vivos, dragões e uma variedade de classes humanas como guerreiro, paladino, magos, ladrões e clérigos. Após uma introdução impressionante, o jogo oferece a você dois tipos de jogo, você pode escolher um cenário já pronto com uma dificuldade variada ou fazer o seu próprio. A campanha não tem cenários ligados, você apenas escolhe a missão que quer, algumas missões secretas aparecem após você completar algumas missões necessárias e como resultado a história é desapontadora se não existente. O que faz deste jogo tão diferente dos outros jogos de RTS? Bem a maior diferença é que as unidades têm vontades próprias ou seja, você não terá muito controle sobre elas e elas farão suas vontades de acordo com usa classe. Similarmente você não pode controlar o dinheiro. As taxas são coletadas pelos seus arrecadores de impostos. Mas se não dá para controlar as unidades, onde está a graça?! O fato de você não poder selecionar o seu homem e comandá-lo é o que faz de Majesty único. Isso faz com que o jogo fique frustrante em algumas vezes e essa é a intenção dos produtores, por exemplo, seus paladinos andam livremente pelo mapa enquanto a sua cidade está sendo destruida.

Você terá que criar um reino muito bom e ao mesmo tempo terá quer atrair o máximo de heróis que conseguir. Os heróis são representados em 16 classes de personagens, como mencionado antes inclui guerreiros básicos do mundo

de AD&D, mas logo que você constrói construções e as melhora, heróis mais avançados começarão a aparecer como monges, paladinos ou o meu favorito Warriors of Discord. E para atrair um certo tipo de herói você terá que construir construções específicas, por exemplo, se quiser mais monges terá que construir mais construções religiosas Cada heróis tem suas próprias estatísticas que melhoram assim que eles ganham experiência matando os inimigos. Eles também se equipam com as armas apropriadas no blacksmith. Se você melhorar o seu blacksmith, eles conseguirão equipamentos melhores. Eles conseguem dinheiro com as lutas e recompensas e gastam como querem.

Outros itens que eles podem comprar são poções de recuperar e até anéis de proteção. Gastando o dinheiro, os seus coletores de taxas logo em seguida vão na loja pegar as taxas. O problema é que os cobradores são vulneráveis a ataques de qualquer monstro que estiver andando pelo reino. Se o seu vilarejo for sem defesa, ficará sem dinheiro rapidamente. Você pode melhorar as defesas de sua cidade construindo torres para guardas e outras coisas. As recompensas é o meio mais importante de influenciar seus heróis. Há dois tipos de bandeiras de recompensa que você pode colocar no mapa. Uma bandeira de ataque faz com que os heróis ataquem um certo local, enquanto que uma bandeira de exploração os encoraja a explorar uma terra que ainda não foi visitada. Há uma neblina no jogo, as terras que não foram exploradas ficam em branco mas você pode ver unidades, amigos que se moverem neste terreno. Uma boa recompensa pela cabeça de um monstro irá fazer com que ladrões ganaciosos o ataque, enquanto que o dobro de ouro é preciso para atacar mais do que um monstro. Clicando em uma bandeira você pode ver quantos heróis querem completar esta tarefa, o que te ajuda a pensar se deve aumentar a recompensa ou não. O prêmio é dividido entre os heróis que completarem a missão. Não há uma bandeira de defesa, então se quiser defender algum lugar terá que pensar de outro jeito. Torres de magos ou guardas é um jeito, o outro é usar o "call to arms" que com 500G você trás todo o exército para o local. Para ter sucesso no jogo você terá que pensar muito em quando melhorar as construções, enquanto entende como seus heróis trabalham juntos. Os magos são bem poderosos, mas mesmo assim você

deverá ter unidades para defendê-los. Se decidir explorar o mapa logo de início, poderá ter surpresas desagradáveis. Para ajudar a recuperar a energia de seus heróis, você pode construir um Healer Guild, ou colocar um monte de itens pelo vilarejo todo. Se quiser fazer mais parte da ação, poderá usar magias, as quais são magias especiais que ganha com as construções que fizer.

Para usar uma magia você primeiro deverá pesquisá-la e deverá ter dinheiro suficiente para usá-la. Há cerca de 20 magias para aprender. Em alguns casos uma magia poderá ser bem mais barato do que um grupo de heróis, por exemplo, um simples relâmpago poderá acabar com muitos monstros onde você teria que usar heróis valiosos. Mas antes de pensar que poderá ganhar uma batalha com apenas magias pessoais, note que só pode soltar magias em locais perto das torres de magos. Então você deverá criar um caminho de torres de magos até o inimigo para poder atacá-los pessoalmente.

Majesty é parecido com Dungeon Keeper, mas DK é diferente pois você pode pegar suas unidades e jogar nas batalhas. A inovação também lembra o jogo Magic and Mayhem, um jogo que é muito original. No entanto nenhum destes jogos agrada como Majesty.

Os gráficos e som

O design do jogo é ótimo e muito original mesmo. Como os sons e as músicas são boas, a fala dos personagens também não ficou de lado e adiciona muito para o jogo. Os gráficos são bem claros e coloridos e as animações de batalhas são bem fortes. Cada um dos 12 ou mais monstros é diferente um do outro, mas se você afastar demais a visão, as coisas ficarão complicadas. A visão normal é muito boa em uma resolução de 800x600. É muito divertido ver seus heróis em uma batalha. A interface do jogo é bem forte, fazendo com que seja fácil seguir o jogo e encontrar os combates, até mesmo colocar bandeiras de ataques para os personagens poderem atacar. É legal ver um herói ou outro, um cobrador de taxa para ver como a economia do jogo funciona. Entender os mercados e os postos de mercado também é importante. Sem ouro o seu reino vai por água abaixo.

As falhas

Há algumas falhas no jogo. Uma delas é que você não pode lutar com outro reino no jogo solo. O único jeito de lutar com outro reino é no modo multiplayer. As batalhas multiplayers estão disponíveis na MSN Zone. Da experiência limitada que tivemos, o jogo é bem estável, mas as batalhas ficam bem fora de controle por causa de você não ter muito controle em suas unidades. A campanha solo é bem curta. As missões no modo fácil são muito fáceis pois não têm limite de tempo como as avançadas. Os mapas para expert são difíceis, mas a pior mancada de todas é de não haver uma luta de reino contra reino. Mas levará muitas horas para você sentir falta disso. Os terrenos do mapa são bem simples e sem obstáculos significantes e como resultado as opções táticas ficam limitadas. Em termos de liberdade, a mancada de não poder construir um herói é um desapontamento, mas isso não é muito importante. Você não pode pausar o jogo para dar ordens, mas pode abaixar a velocidade do jogo, mas como não há muitas ordens para dar, a opção de pausa nem é lembrada, Majesty não é um RTS que é uma festa de cliques. Em algumas ocasiões quando houverem muitas unidades nos mapas, a velocidade se diminui dependendo do computador que tiver, até mesmo no PIII 450 acontecia, mas raramente. E a última reclamação é quando aparece na tela o botão de apagar os high scores.

Finalizando

Com tantas reclamações você deve estar pensando que este jogo é ruim, mas não é. Enquanto sua longevidade seja questionável, ele tem uma grande vantagem em seu fator de originalidade. Você pode até re jogar as missões para tentar vencer seus próprios pontos, usando combinações diferentes para o reino. O Random Scenario Maker é uma escolha desafiadora, mesmo que fique previsível depois de um certo tempo. Este jogo é questão de gosto e habilidade, alguns podem gostar e detonar este jogo em um final de semana ou dois enquanto outros irão se matar para se cansar deste jogo.

RALLY MASTERS

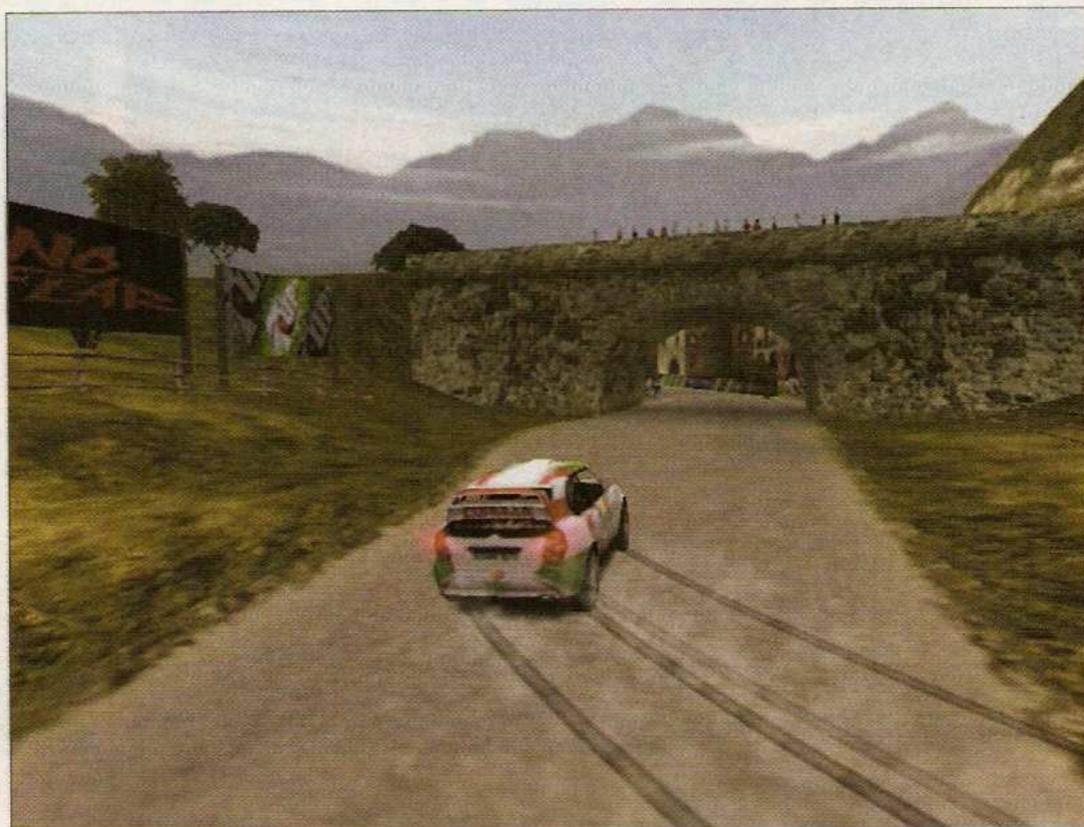
PUBLICADO: Infogrames
JOGADORES: 8
GENERO: Corrida
LANÇADO: 15/05/00
WEB SITE: www.infogrames.co.uk

GRÁFICO:	4.5
SOM:	3.5
JOGABILIDADE:	4.0
ORIGINALIDADE:	3.5
DIVERSÃO:	4.0
NOTA FINAL:	4.0

REQUERIMENTOS:

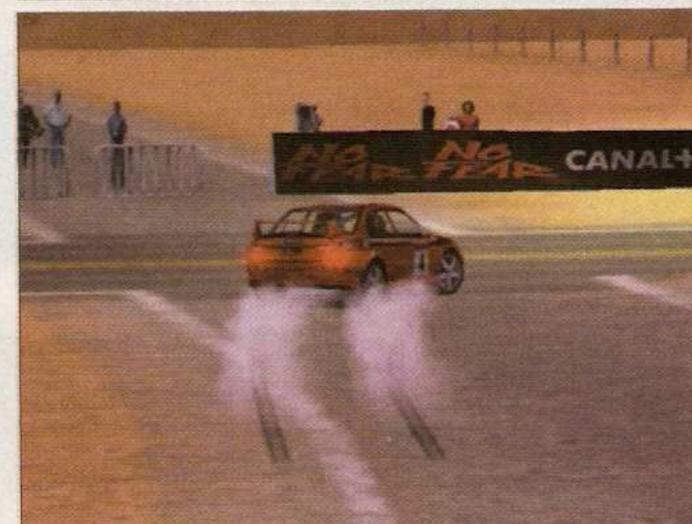
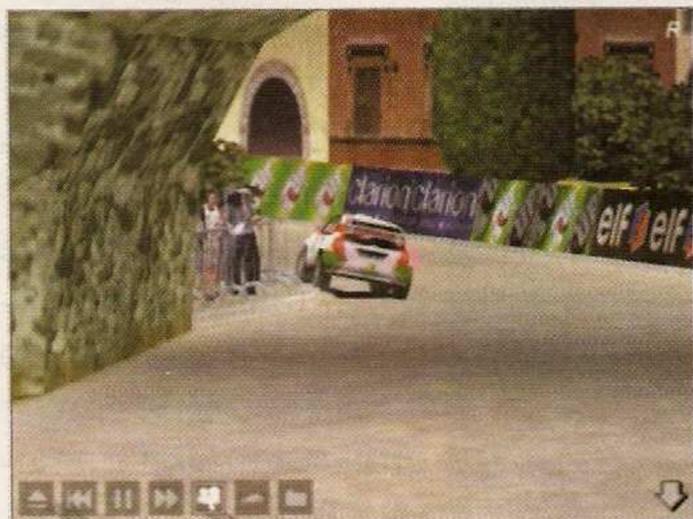
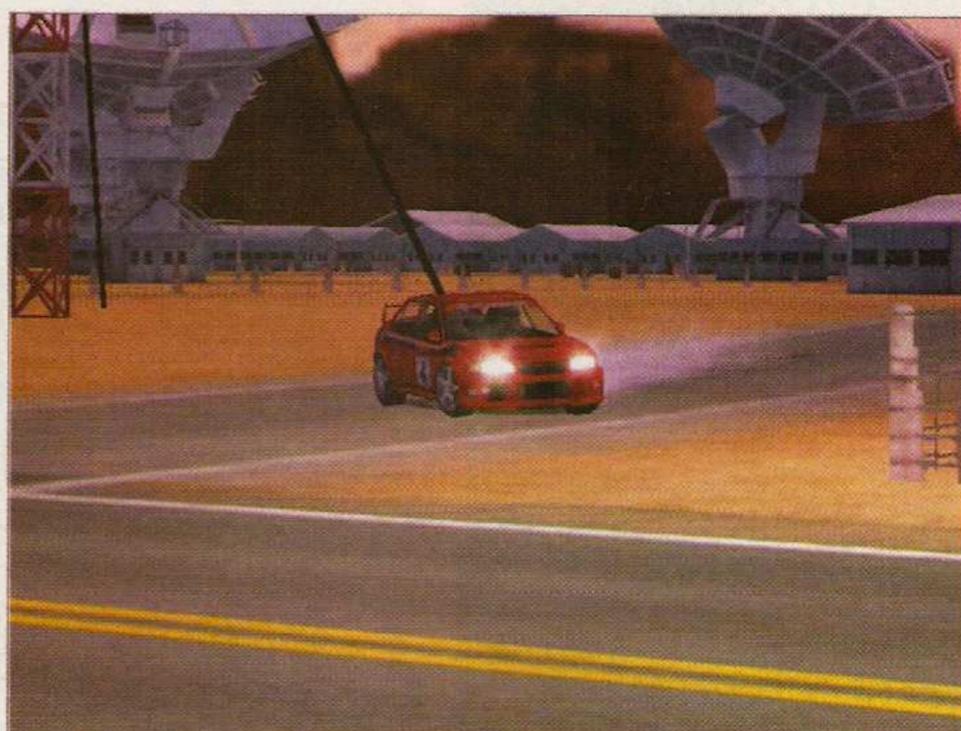
Mínimo: Pentium 233, 32 MB RAM, 310 MB de HD, CD-ROM 8x

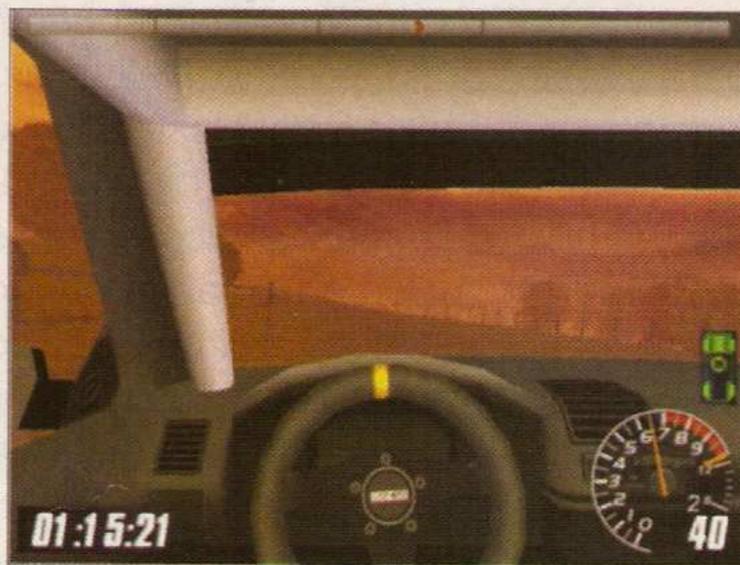
Recomendado: Pentium III, 128 MB RAM, 500 MB de HD, CD-ROM 12x

Sente-se, Benvindo ao show

A última criação da Digital Illusions e o último lançamento para o gênero do Rally e com a grande quantidade de títulos de alta qualidade estamos felizes em dizer que este jogo não nos desaponta. A versão Apha deste jogo era muito ruim, mas ainda bem que a versão final foi melhorada e refinada e resultou em um grande jogo.

Um pequeno cenário

Para vocês que seguiram a produção do jogo podem pular esta seção, mas para o resto continue lendo. Rally masters é baseado em um evento da vida real, o Rally Masters Race of Champions. Fundado em 1988, ele trás corridas de um contra o outro entre os melhores pilotos do mundo e com carros iguais na Gran Canaria. Em adição a isso no entanto, o jogo trás uma grande variedade de modos de jogo e circuitos. São Rally Masters Championship, Challenge Cup e Trophy. Cada pista pode ser corrida ao contrário e com muitas condições de tempo, que adicionam muito ao desafio. O Championship assim como o race of Champions, permite que corra entre 6 pistas super especiais pelo mundo. E cada round da competição te dá um carro mais rápido para dirigir. A Challenge Cup também trás uma corrida com vários carros. Você corre com mais 3 pilotos em 15 circuitos diferentes. Um belo toque para esta nova ver-

são do jogo. E novamente quanto mais progredir no jogo, mais rápidos os carros que você irá pilotar serão. O Trophy é a forma mais tradicional de Rally, contra o relógio. Você pode correr em 25 estágios especiais em 5 países e com o vencedor da corrida sendo aquele que conseguir o menor tempo. O jogo também caracteriza 4 tipos de carros, descritos abaixo.

Apenas o F2 está disponível no começo e os outros são destravados quando vence os campeonatos.

Os carros de Formula 2 (F2) alcançam 280bhp e não tem turbo. Como resultado eles são ruins na lama e na neve, mas tem uma vantagem de peso que os fazem mais rápidos. O jogo tem o Renault Megane, Citroen Xsara (escondido), Skoda Octavia (escondido), Peugeot 306 Maxi e Hyundai Coupe (escondido).

The Worls Rally Cars (WRC), são carros mais pesados com 300bhp e turbo. Estes carros são bons para qualquer terreno, mas terá que praticar para conseguir controlar o poder dele. O jogo tem o Toyota Corolla, Mitsubishi Lancer Evo6 (escondido), Peugeot 206, e Ford Escort WRC.

The Legends são carros do passado e tem um poder inacabável. O jogo inclui Audi Quattro, Lancia Integrale, Lancia Stratos (escondido), Toyota Celica GT4 e Peugeot 205 T16s. São verdadeiros monstros sobre rodas.

Focalização técnica

Os gráficos mudaram um pouco desde sua versão anterior e isso é bom. RM tem alguns gráficos animais, adotando um estilo parecido com o de Colin McRae Rally. As cores são brilhantes, os detalhes são vivos e as fases bem belas. Muito bem designado, ele tem muitos personagens. E o melhor de tudo é que esta engine gráfica tem um framerate muito bom. Você

facilmente consegue 40fps com a resolução 800x600 e nada é mais importante do que a sensação de velocidade. As fases são em 5 países diferentes; Inglaterra, Indonesia, EUA, Suíça e Itália. E como resultado cada cenário varia drasticamente, como exemplo nos EUA você correrá pelo Grand Canyon. A única mancada é que as pistas são muito pequenas, elas levam por volta de 2 minutos para serem completadas. Se isso é uma coisa boa ou ruim é uma questão de opinião, mas se estiver procurando por um jogo de Rally realista este é o lugar errado.

RM mantém seus super gráficos em sua engine de replay, a qual é a melhor que já vimos até hoje. O sistema de replay oferece muitas visões boas e as visões estilo TV são soberbas. É muito legal ver as suas derrapadas e saltos, o mais incrível ainda ver as suas batidas com o computador. Uma diferença é a interface que foi modificada. Os menus estão diferentes e principalmente os gráficos estão melhores. A adição de uma boa música de fundo também ajuda a o colocar no clima de corrida.

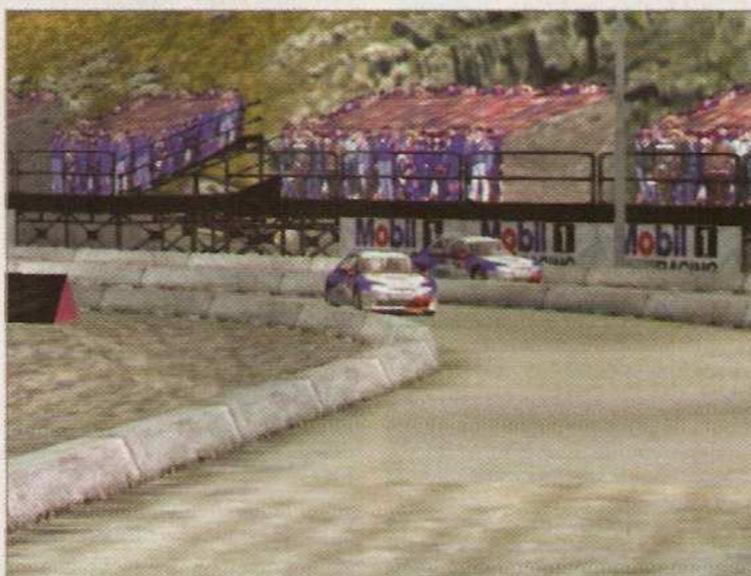
A carro é a estrela do show

Os gráficos de alto calibre são bem feitos e bons, mas realmente não são tão bons quanto os modelos dos carros. A Digital Illusion criou algo que ninguém conseguiu até hoje, recriar um modelo perfeito de carro para o seu PC. Não precisamos mais colocar estas bestas nas trilhas, pois elas rodam, derrapam e correm em qualquer lugar. Manter o ritmo certo de velocidade é a chave do jogo, assim como fazer curvas bem feitas e usar e abusar de cavalos-de-pau. Você irá demorar um pouco para se acostumar com o controle dos carros, mas logo que se acostumar verá que é uma experiência satisfactória. Em fato o modelo é tão versátil que é possível adotar muitos estilos de pilotagem. É preferível um estilo mais agressivo, sempre tentando fazer curvas mais fechadas e usando e abusando do acelerador, enquanto outras pessoas jogam com um pouco mais de moderação nas curvas. E você podia ver claramente a diferença das duas técnicas no replay. A distinção entre tipos de solos em RM é bem clara. Lama e neve irão abaixar a sua velocidade, enquanto que o asfalto oferece curvas melhores, mas até certo ponto. Se você estiver com a velocidade alta demais, obviamente irá derrapar como um louco até mesmo no asfalto.

A AI é bem convincente e faz um bom traba-

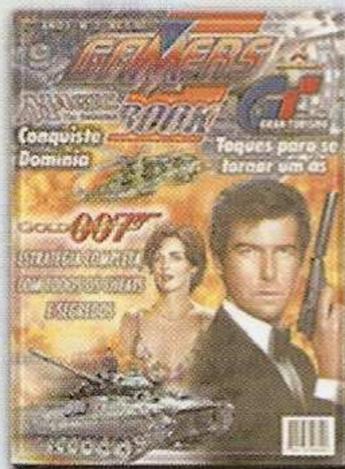
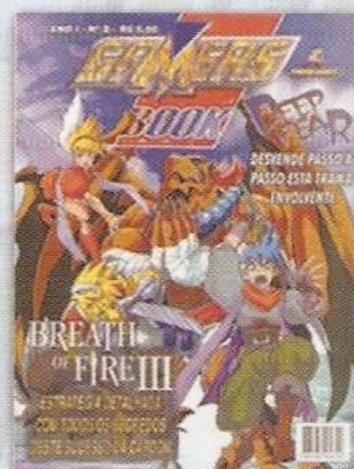
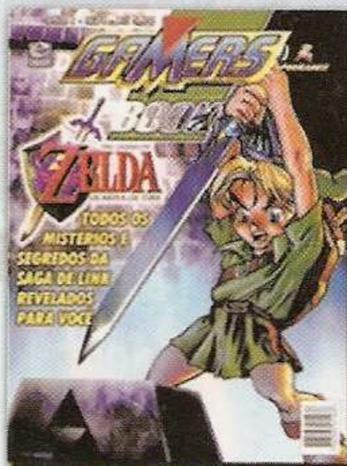
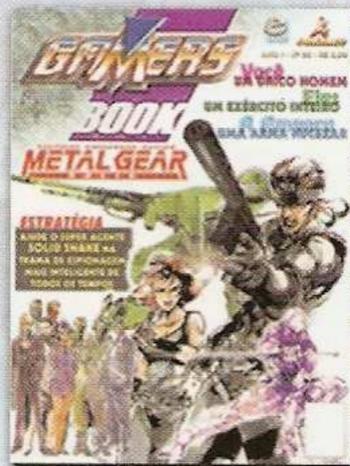
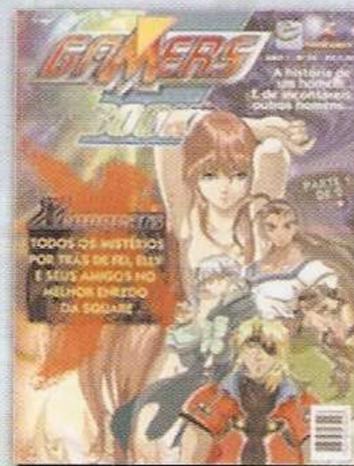
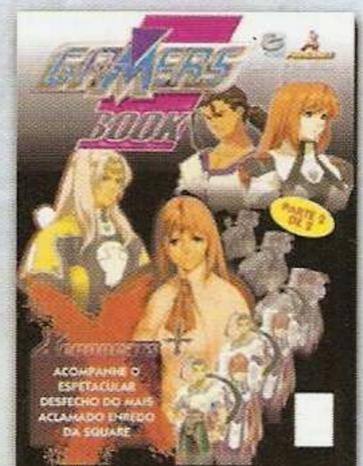
lho. Há 5 opções de dificuldade e dá para ver as diferenças claramente. Nos modos trophy e Championship você terá que dirigir duro para se dar bem. Mas você verá a AI mais claramente quando correr no modo Challenge Cup. É muito legal ver a AI derrapando nas curvas na sua frente. A única reclamação que temos é que o modo Rally Masters Trophy é muito difícil e um erro que fizer já perde a chance de vencer. E você terá que vencer neste modo se quiser descobrir novas pistas e carros. E em muitas vezes nós terminamos em segundo lugar e era muito frustrante ter que correr tudo de novo. Como sempre dissemos é muito mais legal jogar contra oponentes humanos. E como o jogo não oferece um modo de 2 jogadores com a tela dividida ao meio (e isso é uma vergonha), ele no entanto caracteriza um jogo via LAN. Recentemente nós pudemos jogar o game online e realmente é muito bom! Você pode encontrar uma lista de servidores dedicados aqui e uma vez conectado, ajustar um jogo ou se juntar a um é bem fácil.

Estamos felizes com a Digital Illusions por ter colocado muitos modos de multiplayer, há muitas possibilidades de permutação de circuitos, estágios super especiais por país ou aleatoriamente e há uma opção de jogar como um fantasma se não quiser bater nos outros carros. Lag é um problema de vez em quando, resultando em carros desaparecendo e aparecendo em todos os lugares. Achamos que o game ficou muito bom em um modem de 56kbps e com mais 7 carros e realmente jogar online dá ao jogo uma nova vida. Ficou claro que muitas pistas foram feitas para jogos multiplayers, pois em algumas ocasiões jogamos sozinhos em pistas que não tinham a menor graça, mas quando as jogamos online foi muito legal.

O pessoal da Digital Illusion disseram que a maioria dos sons foram gravados e enquanto os outros sons que eles não puderam gravar, eles modificaram os sons que já tinham. Mas enquanto você possa diferenciar o barulho dos motores de carros diferentes, eles ainda não são realistas. Os modelos de danos estão implementados mas em algumas vezes são inconsistentes, vimos que às vezes quando batia de lado em alta velocidade em uma árvore não causava dano algum em nosso carro, enquanto que em vezes quando apenas relava na parede a nossa suspensão ia para o brejo. E mesmo que o número de serviços de reparo durante o jogo estejam diminuídos, ainda é muito fácil, parar arrumar o seu carro e continuar. Por incrível que pareça, não dá para concertar o farol dianteiro, ele se arruma automaticamente. Isso não é uma coisa ruim, pois eles quebram facilmente e as pistas noturnas sem eles são um terror. Pelo menos você pode confiar em seu co-piloto que é mais confiável do que as versões anteriores.

E finalmente o jogo guarda os seus melhores tempos, mas não marca o carro que usou para conseguir o melhor tempo, incentivando a jogar no modo Time Attack com o melhor carro. E como gostamos de jogar com carros de F2, isso foi irritante. A Digital Illusion fez o seu trabalho e não excitamos em dar uma pontuação alta para Rally Masters. E o mais importante, agora a CodeMasters tem um trabalho sério para fazer com que Colin McRae Rally 2 seja melhor do que este jogo.

GAMERS BOOK

Números Atrasados

Cód.: GB 01
Cada R$ 5,90

Cód.: GB 02
Cada R$ 5,90

Cód.: GB 03
Cada R$ 5,90

Cód.: GB 04
Cada R$ 5,90

Cód.: GB 05
Cada R$ 5,90

Cód.: GB 06
Cada R$ 5,90

Cód.: GB 07
Cada R$ 5,90

Complete sua Coleção

GAMERS BOOK

Assinale abaixo as referências e quantidades que deseja receber.

Cód.: GB 01 - Cada R$ 5,90 ( )
Cód.: GB 02 - Cada R$ 5,90 ( )
Cód.: GB 03 - Cada R$ 5,90 ( )
Cód.: GB 04 - Cada R$ 5,90 ( )
Cód.: GB 05 - Cada R$ 5,90 ( )
Cód.: GB 06 - Cada R$ 5,90 ( )
Cód.: GB 07 - Cada R$ 5,90 ( )

Nome: ______________________________

Endereço: ______________________________

Cidade: __________ Estado: ______ Cep: ______________

Mande CHEQUE NOMINAL, CHEQUE CORREIO OU VALE POSTAL para a EDITORA ESCALA LTDA. Caixa Postal 16.381 Cep 02599-970 - São Paulo - SP - Maiores informações, tel.: (0**11) 266-3166 - Você receberá em sua casa sem nenhuma outra despesa. Não é necessário recortar sua revista. Basta enviar xerox ou cópia deste cupom.